

www.maniac.de
© PanMedia
3/2009 AUSGABE 185

M! GAMES



SEGA

MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION™

MEHR ALS 40 SEGA-KLASSIKER
IN EINER SAMMLUNG



◆ **FEATURING** ◆

*Sonic The Hedgehog, Streets of Rage, Phantasy
Star, Shining Force, Golden Axe und viele mehr...*

FEBRUAR 2009



XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

SEGA
www.sega.de

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and SEGA Mega Drive Ultimate Collection are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All other trademarks are owned by their respective owners. All rights reserved. Developed by Backbone Entertainment Inc., a division of Foundation 9 Entertainment. All Rights Reserved. Microsoft Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

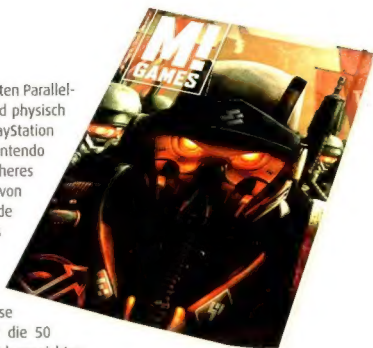


Ins Netz gegangen

Sie existieren in einer von vielen Gamern (noch) verschmähten Parallelwelt aus Bits und Bytes, sind im Laden nicht zu kaufen und physisch nicht zu greifen: Die Rede ist von Download-Spielen für PlayStation 3, Xbox 360 und Wii. Weder Sony noch Microsoft noch Nintendo rücken mit genauen Download-Zahlen heraus – ein sicheres Zeichen dafür, dass die Verkaufszahlen nicht mit den von 'normalen' Games konkurrieren können. Schließlich würde sich eine Pressemitteilung im Stil von "Wir freuen uns, dass mittlerweile zwei Millionen Spieler unseren Sci-Fi-Racer 'Wipeout HD' heruntergeladen haben" gut machen.

Da solche Meldungen bislang ausgeblieben sind, brechen wir in der aktuellen Ausgabe eine Lanze für diese Software-Gattung. Auf satten 12 Seiten präsentieren wir die 50 besten Download-Games (ab Seite 78), die vielfach mehr Ideenreichtum und Esprit zeigen als mit hohem Budget produzierte Vollpreis-Titel. An dieser Stelle seien nur zwei Beispiele genannt: "World of Goo" für Wii nutzt clever die Pointer-Fähigkeiten der Fernbedienung und macht mit seinem genialen Spielprinzip gnadenlos süchtig – umso erstaunlicher, dass nur zwei kreative Köpfe dafür verantwortlich zeichnen. Sonys pfiffiges "Echochrome" wiederum hätte mit seinem minimalistischen, auf optische Täuschungen ausgelegten Schwarz-Weiß-Stil im Regal zwischen "Grand Theft Auto IV" und "Call of Duty: World at War" keine Chance – trotz nur 10 Euro Kaufpreis.

Gerade die Kombination aus mutigen Spielideen und günstigem Preis (unsere Empfehlungen starten bei 5 und enden bei 20 Euro) macht Download-Games so attraktiv. Also werft einen Blick auf die Schätze aus dem Netz der unbegrenzten Möglichkeiten und probiert das virtuelle Shopping. Welche Hürden Euch im Weg stehen könnten, verraten wir in unserem Special ebenso wie unsere Redaktions-Top-10 für jedes System. Und damit Ihr in Sachen Download-Spiele immer auf dem Laufenden bleibt, gibt es in der M! Games jeden Monat Tests von allen in den letzten vier Wochen erschienenen Titeln – und das übrigens schon seit zwei Jahren!



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover.
Mehr auf Seite 44.





6 Killzone 2

EXTENDED

- 20 Liebeserklärung: Saturn
Segas PlayStation-Rivale in der Retrospektive
- 38 25 Jahre Beat'em-Ups, Teil 1
Der Aufstieg der Pixelprügler
- 72 Starthilfe
Viele, viele bunte PSP-Icons
- 90 Im Gespräch: Akinori Nishiyama
Der "Sonic Unleashed"-Produzent über das Igel-Abenteuer
- 95 Shin Megami Tensei: Kurz-Überblick
Was steckt hinter der ungewöhnlichen RPG-Serie?
- 100 Retro-Kunst: Space Invaders
Treffen der Generationen
- 114 The Making of Robotron: 2084
So entstand die Mutter aller Doppelstick-Shooter



TITELTHEMA

- 6 Killzone 2 PS3
Spielerisch laues Grafikmonster oder die härteste Konsolenschlacht?
Im ausführlichen Test klären wir, wie gut der erhoffte Systemseller ist
– im Exklusiv-Interview lassen wir die Entwickler zu Wort kommen.

NACHRICHTEN

- 12 Politik, Forschung, Ausbildung, E-Sport & mehr
Neues Nintendo-Patent, Anti-Videospiel-Attacken, PS3 mit echtem 3D,
Büchersammlung auf DS, Soundtrack-Corner

VORSPIEL

- 18 Baphomets Fluch: Director's Cut, H.A.W.X., Splatterhouse,
Wet, WWE Legends of WrestleMania

PREVIEW

- 34 Der Pate II PS3 / 360
- 32 Mad World Wii
- 36 Mini Ninjas PS3 / 360 / Wii / DS
- 26 Resident Evil 5 PS3 / 360
- 30 Stormrise PS3 / 360



25 Jahre Beat'em-Ups, Teil 1: Pixel-Prügeleien

SEITE 38



26 Resident Evil 5



53 Pikmin



46 Street Fighter IV

SPIELE-TEST

61	Age of Empires: Mythologies	DS
62	Bombberman 2	DS
63	Eledees: The Adventures of Kai and Zero	DS
58	F.E.A.R. 2: Project Origin	PS3 / 360
53	Pikmin	Wii
62	Puzzle City	DS
56	Race Pro	360
62	ShellShock 2: Blood Trails	360
50	skate. 2	PS3 / 360
54	Silent Hill: Homecoming	360
46	Street Fighter IV	PS3 / 360
60	The House of the Dead: Overkill	Wii

Casual Games:

64	Emergency DS	DS
65	Mehr Kreuzworträtsel	DS
64	Mein Chinesisch Coach	DS
65	Mystery Case Files: MillionHeir	DS
65	Zoo Hospital	Wii

NACHSPIEL

66	LittleBigPlanet-Reiseführer
68	Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned
70	Fable II: Astloch-Insel



Akinori Nishiyama über
"Sonic Unleashed"

SEITE 90



ONLINE

76	Crash Commando	PS3
76	Fun! Fun! Minigolf	Wii
75	Interpol	360
77	Lonpos	Wii
76	Niki - Rock & Ball	Wii
75	Puzzle Arcade	360
77	Savage Moon	PS3
75	Secret of Mana	Wii
78	Saug mich: Die 50 besten Download-Spiele	

IMPORT

97	Dissidia: Final Fantasy	PSP
98	Hakuna Matata (Afrika)	PS3
93	Let's Tap	Wii
96	Moon	DS
94	Shin Megami Tensei: Persona 4	PS2
96	Tatsunoko vs. Capcom	Wii

TECHNIK

102	Frag Dr. M!
103	Was ist was: Havok, Teil 1
104	Workshop: TV-Aufnahme auf Konsole

RUBRIKEN

3	Editorial	112	Menischer Monat
24	Spiele-Termine	44	Abonnement
108	Leserbriefe	116	Vorschau
111	Gewinnspiele	116	Impressum/Inserenten

Killzone 2

M!
HIT
PS3 Ego-Shooter

Dreieinhalb Jahre Warten sind genug – das Spiel ist hier! Unser XXL-Test verrät, wie gut der Shooter wirklich ist.

» An wen denkt Ihr, wenn das Stichwort "BioShock" fällt? Genau, an die Big Daddys. Wer kommt Euch in den Sinn, wenn die Sprache auf Horrorfilme wie "Nightmare on Elm Street" und "Halloween" oder den Sci-Fi-Schocker "Alien" kommt? Richtig, die Bösewichte Freddy Krueger und Michael Myers oder die fiesen Sabbermonster. Was diese Streifen mit "Killzone 2" gemein haben? Der Feind ist der Star. Der Feind zielt das DVD-Cover oder die Spielepackung. Der Feind steht sinnbildlich für das Produkt. Die "Killzone"-Serie ohne die grimmigen Helghast mit ihren durchdringenden roten Augen und den bedrohlichen Atemmasken – undenkbar!

Aber wie hieß noch mal der Held aus dem ersten Teil? Na? Templat war der Name des austauschbaren Kämpfers. Und die anderen spielbaren Charaktere? Verschwunden im Videospiel-Nirwana, vergessen. An die Männer mit den Masken hingegen werdet Ihr nach dem Genuss von "Killzone 2" noch lange denken. Euch daran erinnern, wie sehr sie Euch in den Allerwertesten getreten haben, wie hartnäckig sie ihren Heimatplaneten verteidigt haben. Natürlich auch, wie rücksichtslos ihr charismatischer Herrscher seine Soldaten in den sicheren Tod geschickt hat oder wie kaltblütig sein Schoßhund General Radec gegen Eure Kollegen vorgegangen ist.

UNCUT IN DEUTSCHLAND!

"Killzone 2" erscheint ungeschnitten in Deutschland und ist ab 18 Jahren freigegeben. Trotz tiefroter Blutspritzer, vieler Zwischensequenzen und brennender Körper, die einige Sekunden lang mit dem Tod ringen. Vielleicht, weil die Gegner Masken tragen, vielleicht auch, weil Körperteile drahn bleiben und Schadenstexturen nicht existieren – wir sind froh drum.



PS3 Auch wenn sie so manchen Energieschub von Eurer Seite benötigen, sind Eure Kameraden zunächst eine echte Hilfe: Mal halten sie Euch den Rücken frei, mal fangen sie Kugeln ab, mal erledigen sie Gegner eigenständig. Der hier zu Boden sinkende Helghast hatte sich im Übrigen nicht ergeben, obgleich es seine Armmhaltung vermuten lässt.

Euer Feldzug beginnt in dem Augenblick, als Euer Alter Ego Sev seinen Fuß auf den Planeten Helghan setzt. Ihr werdet oft ins Gras beißen, aber ihr werdet noch viel mehr Feinde erschießen. Ihr werdet Euch am Controller festklammern und ihr werdet staunen. Staunen über die künstliche Intelligenz, welche die holländischen Entwickler den Helghast-Kämpfern eingepflegt haben. Zu behaupten, die Rotaugen hätten im Vergleich zu Teil 1 dazugelernt, ist eine glatte Lüge. Sie

haben nicht nur dazugelernt, sie sind nicht mehr wiederzuerkennen. Wenn ihr hinter einer Deckung verharrt, könnt ihr sicher sein, dass bald ein explosives Metall in hohem Bogen vor Euren Füßen landet – begleitet von einem grollend-fiesem Spruch des Absenders: "Hier hast du was zum Spielen!"

Also raus aus der Deckung und über das offene Feld gespartet – zum Glück steckt ihr einige Treffer weg, bevor der schwarzweiße Bildschirm vom baldigen Tod kün-

det. Robust sind auch die Helghast: Meist reichen einige Kugeln nicht aus, um die gepanzerten Feinde umzunieten. Einen entscheidenden Vorteil habt ihr jedoch – Eure Energie regeneriert sich automatisch.

Sind die Schergen erst einmal in Deckung, fängt das Spiel von vorne an: Seid Euch sicher, dass ein Helghast fast nie an ein und derselben Stelle zweimal über die Deckung lugt. Einige Zentimeter über selbige zielen und abwarten, bis der behelmte Schädel wieder

auftaucht – das funktioniert nicht. Oft hat aber auch die etwas träge Zielsteuerung Schuld: Wenn Gegner von einer Hausecke zur nächsten spurten, kommt Euer Zielvisier anfangs kaum hinterher. Mit der Zeit gewöhnt ihr Euch daran – verzagt also nicht, wenn in den ersten Missionen viele Schüsse ihr Ziel verfehlen. Parallel müsst ihr gefallene Kameraden wiederbeleben oder die Flanken im Auge behalten – gerade in den höheren Levels bietet kaum ein Winkel wirklich Sicherheit.

KRIEG SPIELEN – IM MULTIPLAYER-MODUS



PS3 Endlich mal auf ISA-Leute schießen: Nur im Mehrspieler-Modus und in Bot-Gefechten dürft ihr als Helghast ran.

32 Spieler treten im Mehrspieler-Modus an, um sich einzeln oder in Teams zu bekriegen, auch der Zusammenschluss zu kleineren Trupps ist möglich. Das Spektrum der acht Karten orientiert sich am Solo-Modus und reicht von symmetrischen Gebieten über verwinkelte Gebäude bis zu weitläufigen Außenarealen. Bestimmt zudem, ob ihr ausschließlich gegen Teilnehmer gleichen Ranges antreten möchtet; immerhin leidet der Spaß häufig, wenn Einsteiger und Profis aufeinander treffen.

Dem starken Online-Modus von "Call of Duty: World at War" begegnet "Kilzone 2" mit einem eigenen Ranking-System, das Euch diverse Orden verleiht. Für acht gleiche bekommt ihr



PS3 Die Online-Maps sind toll modelliert und bieten dank unterschiedlicher Architektur Platz für viele Spielweisen.

Medaillen, mit denen ihr neue Charakterklassen und Ausrüstung freischaltet; und nach Belieben kombiniert. Mit der Zeit steigt ihr im Dienstgrad auf, erst als Sergeant gründet ihr eigene Clans. Herzstück der spannenden Matches sind die sogenannten "Missionen" – im Verlauf der Runden streut das Spiel zufällige Aufgaben ein, zum Beispiel den "Bodycount": Wer für sein Team innerhalb eines Zeitlimits die meisten Abschlüsse holt, erhält einen Orden. Alternativ begehrt ihr Euch auf die Suche nach einem Propaganda-Radio, das ihr möglichst lange in Eurem Besitz halten solltet, oder platziert Bomben und sichert bestimmte Punkte.



Michael Herde

Ich halte das erste "Kilzone" für einen Grafikblender mit mäßigen spielerischen Qualitäten. Dementsprechend skeptisch war ich bei Teil 2. Doch der übertrifft meine

Erwartungen bei Weitem: Die dreckige Atmosphäre ist top und endlich steckt auch ein gutes Spiel hinter der schicken Fassade. Die Helghast verhalten sich überraschend clever und sorgen für packende Gefechte, bei denen mich die geschmeidigen Animationen immer wieder verblüffen. Die spärlichen Sixaxis-Einlagen sind hingegen überflüssig, die behäbige Steuerung erschwert präzises Ziehen zumindest in den ersten Stunden. Nach langer Eingewöhnungsphase erlaubt sie jedoch ein einzigartiges Spielgefühl, obwohl das Deckungsleutere hinter seinen Möglichkeiten zurückbleibt. Schade auch, dass die Entwickler auf eine Story verzichteten, was inmitten der intensiven Kämpfe zum Glück kaum ins Gewicht fällt. Eher stören mich teils lahme Waffen, frustrieren mich unzähligen Gegnernellen und Kameraden, die mir in engen Passagen den Weg versperren.



PS3 Ein Mann wie ein Panzer – über Eure Knarre lacht dieser Helghast nur.



Oliver Schultes

Dreckig, kompromisslos, knallhart: Der Krieg gegen die Helghast läuft in einer Intensität ab, die mir regelmäßigen Atem raubt. Die Gefechte fesseln mit herausragenden Kämpfen auf engem Raum,

die so nur ansatzweise in "Half-Life 2" und "Call of Duty 4" zu sehen waren. Vorstürmen, das Magazin leerballern, in Deckung gehen, nachladen, aus der Deckung heraus feuern und ein paar Meter weiter das gleiche Prozedere noch einmal, bis die Maskenträger schließlich röhrend am Boden liegen – das geht an die Substanz und lässt den Adrenalinpegel steigen. Die zweite Stärke von "Killzone 2" ist die Grafik: Kein PS3-Spiel sieht derzeit gleichzeitig so gut und so stimmig aus. Ob Detailgrad, Design oder Animationen – die Optik begeistert auf ganzer Linie. Für die Auszeichnung 'Ego-Shooter-Referenz' reicht es dennoch nicht ganz. "Call of Duty 4" hat mehr Tempowechsel, "BioShock" das spannendere Szenario samt einfallsreicher Story und "Half-Life 2" mit seinen Erweiterungen das insgesamt etwa dreimal so umfangreiche Action-Paket. Das dämpft meine Begeisterung allerdings nur wenig: "Killzone 2" ist ein Kaufgrund für die PS3!



PS3 Mit dem Flammenwerfer sind einige Gegner kein Problem – zwar torkeln sie noch Sekunden schreiend herum, können Euch jedoch nicht mehr attackieren. Beachtet auch die akribisch modellierten Ventile an Eurer Waffe.

Eine weitere Spezialität von "Killzone 2" sind Kämpfe auf verschiedenen Ebenen – in zerstörten Häusern feuern die Helghast durch Löcher in der Decke, anderswo fliegt tödliches Blei durch die Stufen einer Treppe. Doch keine Sorge: Obwohl ihr mitunter einen Augenblick braucht, um zu erkennen, von wo ihr beschossen werdet, sind die Gefechte fast nie unfair – häufige Checkpoints vermeiden frust. Außerdem habt ihr der maskierten Armada einiges entgegenzusetzen.

Die Waffen

Wie schon im Vorgänger sind die verschwenderisch detaillierten Flinten eine Wucht: Zig verschiedene MGs unterscheiden sich in Magazingröße, Feuerrate und Zielgenauig-

keit. Hinzu kommen u.a. ein Flammenwerfer (der im Gegensatz zu "Far Cry 2" nur Feinde brutzelt), ein explosives Bolzenschussgewehr oder die (zu) starke Elektroknarre. Über Munitionsmangel klagt ihr nur sehr selten, schließlich könnt ihr die Waffen der gefallenen Gegner erbeuten; schade eigentlich, dass ihr stets nur eine dicke Wumme mit Euch herumtragen dürft. Noch mehr Feuerkraft bieten stationäre Geschütze, deren Wucht jedem "Rambo"-Film zur Ehre gereichen würde – im Gegensatz zum Master Chief vermag Euer Held Sev diese nicht aus der Verankerung zu reißen.

Zweimal geben Euch die Entwickler Fahrzeuge an die Hand: Nach einem kurzen Panzereinsatz könnt ihr lange auf ein weiteres Cockpit

warten. Dass dennoch keine Langeweile aufkommt, dafür tragen die Missionsziele Sorge: Ihr müsst die Stromversorgung der helghastischen Verteidigung kappen, Brücken erobern, Plätze verteidigen, Luftabwehrgeschütze zerstören, verschleppte ISA-Soldaten befreien oder auch mal ein Haus sprengen. Klar, dass sich unter die (bis zum Ende des Spiels) knapp 800 getöteten Helghast einige wenige Bossgegner mischen.

Doch auch die normalen Helghast-Einheiten zeichnen sich durch angenehm unterschiedliche Vorgehensweisen aus: Während so mancher mit gezogenem Messer heranstürmende Maskenmann den Begriff 'Kamikaze-Fußsoldat' verdient, machen Euch die gut

ANIME-NAZIS FROM OUTER SPACE

Wie Art Director Jan-Bart van Beek in unserem Interview auf Seite 11 bestätigt, wurde das Design der Gegner im "Killzone"-Universum maßgeblich von unserer Geschichte geprägt. Angefangen bei der wuchtigen Architektur auf dem Planeten Helghan bis hin zu den Abzeichen auf der Kleidung der Feinde, die stark an die Doppelrunen der SS erinnern – Hiders NS-Diktatur und dessen Ästhetikbewusstsein standen Pate bei der Erschaffung des fiktiven Helghast-Regimes. Ob Euch diese augenscheinlichen Parallelen beim Spielen sauer aufstoßen oder vielmehr in ihren Bann ziehen, müsst ihr selbst entscheiden. In jedem Fall ist es den Machern hervorragend gelungen, eine realitätsnahe Diktatur und damit ein glaubhaftes Feindbild zu erzeugen.

Laut Guerrilla-Entwickler Roy Postma ist eine weitere Ähnlichkeit lediglich Zufall: die der Helghast-Soldaten mit den Kerberos-Kampfteinheiten der Wolfbrigade im Anime "Jin-Roh". In diesem grandiosen japanischen Zeichentrickfilm aus dem Jahre 1998 (und der Feder von "Ghost in the Shell"-Schöpfer Mamoru Oshii) ist der Hauptcharakter Fuse Mitglied der Spezialeinheit 'Wolfbrigade'. Deren Markenzeichen sind eine schwere Rüstung, Gasmasken sowie rot leuchtende Augen – im Gegensatz zu den Helghast verborgen sich darunter immer noch echte Menschen.



Massenaufmärsche schinden Eindruck: Was bei den Nürnberger Reichsparteitag (rechts) galt, ist auch den Designern dieses "Killzone 2"-Artworks (links) nicht fremd.



Schwarzer Kampfanzug, Stahlhelm, Atemmaske und natürlich die ikonischen glühenden Augen – die Ähnlichkeit zwischen den Helghast (links) und "Jin Rohs" Wolfbrigade-Einheiten (rechts) ist frappierend.



GUERRILLA GAMES – WER IST DAS?

Seit dem Jahr 2000 wurden im niederländischen Amsterdam unter dem Namen Lost Boys Spiele entwickelt, erst 2003 erfolgte die Umbenennung in Guerrilla Games. Zunächst wurden zwei vielversprechende Projekte der Holländer vor der Veröffentlichung eingestellt, so z.B. das Xbox-Psycho-Abenteuer 'Call of the Dragonfly' (Bild links), für das sich kein Publisher finden wollte; auch das drollige Ritter-Jump'n'Run 'Knights' erblickte nie das Licht der Spielewelt. Nach dem indizierten 'Shellshock Nam 67', das

Publisher Eidos vertrieb, begann 2004 eine neue Ära in Amsterdam. Der technisch und atmosphärisch hervorragende PS2-Shooter 'Killzone' (mittleres Bild) machte die Entwickler schlagartig bekannt, ein Jahr später übernahm Sony das Unternehmen. 2006 und damit bereits während der Entwicklung von 'Killzone 2' wurde die PSP mit 'Killzone Liberation' bedacht, einem guten, verflucht schweren Actionstrategie-Titel.



Xbox Guerrillas erstes Projekt: 'Call of the Dragonfly' wurde nie veröffentlicht.



PS2 Dicke Waffen, sagenhafte Nachlade-Animationen, böse Rückler – das ist 'Killzone' auf PS2.



PSP In 'Killzone Liberation' gehen Templar und seine Mannen taktisch vor, nutzen Deckung und sterben dennoch viele Tode.

geschützten Flammenwerfer-Einheiten das Leben schwer – sie rappeln sich sogar vom Boden wieder auf. Noch kniffliger ist der Mann mit der Chaingun: Seine Metallpanzerung knackt ihr nur mit dem Raketenwerfer; ist keiner zur Hand, dann feuert auf sein Gesicht, bis er Euch erschöpft den Rücken zuwendet – ein ganzes Magazin in Richtung des dort platzierten Gastanks und der Koloss ist Geschichte.

In Deckung...

...geht ihr mit der L2-Taste – eine Lektion, die Euch die Entwickler schon früh beibringen. Im Gegensatz zu 'Rainbow Six Vegas 2' wechselt die Spielperspektive dann aber nicht zur Third-Person-Sicht. In 'Killzone 2' lehnt ihr Euch im Ego-Modus an Wände oder Kisten. Ein Druck auf den Analogstick genügt dann, um aus der Deckung zu schnellen und Feinde ins Visier

zu nehmen. Während das bei niedrigen Hindernissen problemlos abläuft, funktioniert das Bewegen im Deckungsmodus nicht optimal – mal stehen Kollegen im Weg, mal könnt ihr nicht um die gewünschte Kante lugen. Eine Bereicherung für den Spielablauf ist dieses Feature dennoch: Durch Ausnützen der Deckungsmöglichkeiten rückt ihr leichter vor und vermeidet so manchen digitalen Exitus. Nur schwach ins Spielgeschehen eingebunden wurde hingegen die Sixaxis-Steuerung – beim Snipern ist die Feinjustierung via Analogstick komfortabler; das Aktivieren von Sprengsätzen oder Hebeln geht als nette Spielerei durch, die aber keinen echten Mehrwert darstellt.

Mehr Wert hat da schon die Grafik. 'Killzone 2' macht den 2005er Rendertrailer endgültig vergessen und verweist sogar die Ego-Shooter-Referenz 'Call of Duty 4:



PS3 Auf dem Helghast-Zug klemmt sich unser Charakter Sev hinter das stationäre Maschinengewehr – wir bekommen ausnahmsweise seinen Hinterkopf zu Gesicht.

Modern Warfare" in die Schranken (trotz schwächerer Texturen sowie eintönigerer Farbpalette) und wirkt insgesamt stimmiger, echter, schmutziger und wuchtiger. Neben den vielen feinen Details (von kleinen Klappen und Hebeln an den Waffen bis hin zu glühenden Gewehrläufen der Geschütze) tra-

gen die Animationen wesentlich dazu bei. Guerrilla mixt physikbasierte Bewegungen der Körper mit Motion-Capturing-Verfahren; das macht das Stiefeln, Springen, Stürzen und Sterben der Helghast-Einheiten zum Genuss. Ganz nebenbei vermitteln die zuckenden Leiber eine perfekte Rückmeldung eurer Treffer.

Natürlich drängt sich auch in puncto Schlachtenintensität ein Vergleich mit der 'Call of Duty'-Serie auf: Selbst hier legt 'Killzone 2' spätestens in der zweiten Spielhälfte noch eine Schippe drauf. Die Entwickler machen Euch stets klar:



PS3 In die Nachlade-Animationen können wir uns immer wieder neu verlieben – zum Glück hat unser Feind gerade dasselbe Problem.



PS3 Das Bolzenschussgewehr ist eine der martialischsten Waffen – hier erhalten wir gerade eine Trophäe für 20 an die Wand genagelte Feinde.



PS3 Die Panzerfahrt fällt kurz, aber herzlich aus: Der Stahltank hält einigen schweren Treffern stand und putzt die Helghast mit Raketen und dickem MG vom Schirm.

Hier tobt der Krieg! Wenn ihr inmitten einer Gruppe versengter Rotaugen-Soldaten thront, über Euch die Flugabwehr donnern hört und zeitgleich fliegende Drohnen Jagd auf Eure Kollegen machen, dann ist nicht mehr Euer Charakter Sev auf Helghan, sondern ihr selbst. Wer den grandios inszenierten Sturm des Reichstags in "Call of Duty: World at War" erlebt hat und danach das Schlusslevel von "Killzone 2" übersteht, wird erkennen, dass die Kampfhandlungen in "Killzone 2" noch intensiver, noch näher am Spieler sind.

Allerdings werdet ihr Euch auch wundern, warum manchmal unendliche Gegnerhorden anrollen. Ganz einfach – gescriptete Events müssen ausgelöst werden: Erst wenn der feindliche Soldat am stationären MG erledigt ist, kommen seine Kollegen nicht mehr in Scharen aus dem als Bunker getarnten Helghast-Generator. Leider merkt ihr das meist erst, wenn ihr den gewünschten Punkt passiert habt.

Wer befürchtet, dass "Killzone 2" während der gut zehn Stunden dauernden Einzelspieler-Kampagne (die ihr nicht kooperativ zocken

PS3 Der Wüstenplanet? Diese Kulissen sehen schlicht fantastisch aus.

könnt) kaum aus den grauschwarzen Straßenzügen der helghastischen Hauptstadt herauskommt, darf aufatmen. Auch wenn die Abwechslung in puncto Farbgebung und Levelgestaltung nicht an "Halo 3" oder "Call of Duty 4" heranreicht, peitschen Euch die Entwickler durch etliche Szenarien – u.a. ballert ihr Euch durch staubige Einöden oder eine verwinkelte Raffinerie und macht sogar einen fahrenden Zug unsicher. In Grundzügen müssen die Szenarien auch für den packenden Mehrspieler-Modus erhalten – soll heißen: Die teils gigantischen Karten orientieren sich grafisch an den vom Einzelspieler-Modus vorgegebenen Levels. Praktischerweise könnt ihr bis zu 15 Bots in die acht Arenen einladen und den Online-Erntestall proben. Alle Infos zum Mehrspieler-Part findet ihr im Kasten auf Seite 7. **ms**



Matthias Schmid

Flussige, geile Grafik hebt den Spielspaß, clevere Gegner auch – dieser Ego-Shooter hat beides. Spielerisch gefällt mir "Call of Duty 4" wegen der abwechslungsreichen Szenarien und genaueren Steuerung besser, doch "Killzone 2" setze ich die Grafikkarte auf – die Entwickler haben Wort gehalten, dafür verdienen sie großes Lob. Nur während der ersten Spielstunden war ich etwas enttäuscht – die Anfangs-Levels sind sich zu ähnlich. Nicht glücklich bin ich mit der Visualisierung der gegnerischen Treffer – oft blicke ich mich planlos um, von wo ich beschossen werde. Sekunden später versöhnt mich eine akribische Nachlade-Animation, entzückt mich eine bombastische Schlacht oder zieht mich das Helghast-Design in seinen Bann. Enttäuschend, dass eine Story quasi nicht vorhanden ist. Gerne hätte ich mehr über die finsternen Machthaber erfahren oder Seite an Seite mit Rebellen gefochten.

KILLZONE 2

Entwickler: **Guerrilla Games, Niederlande**
 Hersteller: **Sony**
 Termin: **Februar**
 Preis: **68 Euro**

Unterstützt: **bis 32 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » äußerst intensive Schlachten
- » Blut: ja, Splatter: nein
- » martialisches Waffenarsenal
- » B-Mehrspieler-Karten (für Solisten auch mit Bots spielbar)

SPIELSPASS

Singleplayer: **9 von 10**
 Multiplayer: **9 von 10**
 Grafik: **10 von 10**
 Sound: **9 von 10**

88

FAKT Sony Exklusiv-Shooter prätzt mit Bombast-Optik, ebenso klugen wie coolen Feinden und den härtesten Konsolen-Kämpfen.

WER EINMAL RENDERT, DEM GLAUBT MAN NICHT?



2005 waren die "Killzone 2"-Kämpfer noch sauberer, der Himmel heller und die Stimmung weniger düster.

Prominentestes Mitglied von Sonys Rendertailer-Fraktion der E3 2005 war "Killzone 2". Auch wir MANIACS ließen uns von der vorbereiteten Pracht beeindrucken. Danach war es verdammt still um die gehegte Schießerei. Erst zwei Jahre später kam E3-Reporter Matthias in den Genuss von live vorgestellten Echtzeit-Szenen – das Bild hatte sich gewandelt: Wuchtige ISA-Soldaten lieferten sich eine finstere Schlacht mit hervorragend animierten Helghast-Truppen. Danach sollten erneut viele Monde ins Land ziehen: Anfang 2008 spielten wir den Shooter erstmals selbst, verzichteten jedoch auf Berichterstattung, weil Sony kein neues Bildmaterial herausrücken wollte. Sehr gut gefallen hat uns der Shooter bereits damals, das Endergebnis jedoch übertrifft die Erwartungen.

"DERZEIT GIBT ES KEIN SPIEL, DAS SO GUT AUSSIEHT WIE 'KILLZONE 2'!"

Die Chef-Guerrillakämpfer im Verhör – M! spricht mit Mathijs de Jonge (Game Director) und Jan-Bart von Beek (Art Director).

M!: Wie war Euer Weihnachtsurlaub bzw. hattet ihr überhaupt frei?

De Jonge: Manche hätten frei, aber etliche Programmierer, Produzenten und Tester mussten schuften. Sobald die Auslieferung von "Killzone 2" ansteht, kommen auch sie zu ihrer verdienten Pause.

Die Steuerung des Charakters fühlt sich in "Killzone 2" ganz anders an als in vielen Ego-Shootern. Warum?

De Jonge: Wir wollten einen bestimmten Realismusgrad erreichen. Die Steuerung ist schwergängiger, damit der Spieler besser ins Geschehen eintauchen kann. In manch anderem Shooter fühlt es sich eher so an, als ob man eine frei im 3D-Raum schwebende Waffe vor sich her führt – das wollten wir unbedingt vermeiden.

Auf welches Spielelement habt Ihr besonderes Augenmerk gelegt?

De Jonge: Die Trefferrückmeldung war uns sehr wichtig. In einem Shooter muss das Schießen auf Gegner Spaß machen. Dafür sorgen realistische Waffen, die sich gut anfühlen, sowie das Feedback, wenn man den Gegner trifft – der Spieler soll so viel Rückmeldung wie nur möglich bekommen.

Im Vorgänger gab es mehrere spielbare Charaktere. Warum habt Ihr diesen Ansatz verworfen?

Von Beek: Würden wir dem Zocker gestatten, die Charaktere auszutauschen, würde das nur das filmreife Erlebnis stören. Außerdem hätte das den Entwicklungsprozess unnötig verkompliziert – wir wollten uns auf eine Sache konzentrieren, diese dafür richtig gut machen. Anstatt dem Spieler durch unterschiedliche Charaktere Abwechslung vorzugaukeln, setzen wir auf eine oftmals selbstständig agierende KI; deren Aktionen sind nämlich nur teilweise gescriptet. Aufgrund der stets anderen Reaktionen von Kollegen oder Feinden laufen die Auseinandersetzungen nie gleich ab.

Wenn Ihr "Killzone 2" mit etwas komplett anderem vergleichen müsstet, was käme Euch da in den Sinn.
De Jonge: Eine gute,

aber schwierige Frage. Da fällt mir auf Anhieb nichts Vergleichbares ein, das alle Aspekte des Spieles berücksichtigt. Hm... die Spielerfahrung könnte man vielleicht als Sprung in eine fahrende Achterbahn bezeichnen. Gleichermaßen kommt das Spiel aber sehr nah an einen echten Kriegseinsatz heran.

Welche Vorteile bringt es mit sich, so eng an Sony gebunden zu sein?

De Jonge: Als First-Party-Entwickler hat man schon einige Vorteile. Zum Beispiel können wir jederzeit zusätzliche Entwicklerkits anfordern – obwohl das Stromnetz unseres Gebäudes derzeit sicher nicht noch mehr vertragen würde. Außerdem haben wir Zugang zu den verschiedensten Sony-eigenen Technologien.

Welche Vision, welche Vorbilder hattet Ihr für das Design des Helghast-Planetens?

Von Beek: Die Grundlage der Helghast-Diktatur ist ein faschistisches, totalitäres System, das nach dem Nützlichkeitsprinzip funktioniert. Der Staat ist allmächtig, der Bürger wird zum Dienenden degradiert. Ausgehend von diesen Punkten betrachteten wir solche Regimes unserer eigenen Geschichte und studierten deren Kultur, Regierungsform, Architektur, Bürokratie und Industrie. Weder wollten wir das

stalinistische Russland noch Nazi-Deutschland imitieren, sondern den Helghast eine eigene Identität verleihen. Also entwarfen wir ein allumfassendes Bild, wie Ihre Gesellschaft funktioniert, wie Ihre Industrie abläuft oder wie sie z.B. ihren Strom erzeugt.

Auf welchen Aspekt von "Killzone 2" seid Ihr besonders stolz?

De Jonge: Ich bin wirklich stolz, dass wir ein solches grafisches Niveau erreicht haben. Derzeit gibt es meiner Meinung nach kein Spiel, das so gut aussieht wie "Killzone 2". In spielerischer Hinsicht würde ich das Deckungssystem nennen; in der Vergangenheit haben viele Entwickler beklagt, dass so etwas in Ego-Sicht nicht funktionieren würde – wir haben es dennoch geschafft.

Welche Lehren habt Ihr aus dem Entwicklungsprozess von "Killzone Liberation" gezogen?

De Jonge: Der Produktionsprozess von "Liberation" wurde sehr gründlich und realistisch geplant. Das ermöglichte es uns, ein gutes Spiel zu entwickeln und dennoch alle Zeitpläne einzuhalten. Obwohl das Team für "Killzone 2" natürlich viel größer war, konnten wir die Arbeitsabläufe sehr gut adaptieren.

Aktuell ist "Killzone 2" neben "Resident Evil 5" das am sehnlichsten erwartete Spiel. Wie geht Ihr mit dem Druck um?

De Jonge: Ich muss gestehen, dass wir während der Entwicklungsphase so sehr auf das Spiel fokussiert waren, dass wir gar keinen Druck gespürt haben. Nun ist das Spiel fertig und wir fühlen uns so, als ob wir die letzten Jahre in einer Höhle verbracht hätten und erst jetzt bemerken, dass die Welt auf uns schaut. Wenn ich mir die Berichte in den Medien durchlese, ist es nach all der Mühe sehr schön zu sehen, wie gut das Spiel angenommen wird.

Ihr benutzt die Sixaxis-Steuerung u.a. zum Öffnen von Ventilen. Ist so etwas wirklich das Ende der Fahnenstange, wie die Bewegungssteuerung in ein Spiel eingebunden werden kann?

De Jonge: Die Idee dahinter ist, dass der Spieler die gleiche Bewegung macht wie sein Charakter in "Killzone 2" – dadurch ist er besser ins Spielgeschehen eingebunden. Des Weiteren könnt Ihr Sprengstoff via Sixaxis scharf machen oder beim Snipergewehr das Feintuning vornehmen – ich finde, das funktioniert richtig gut.

Jan-Bart von Beek (links) und Mathijs de Jonge (rechts).

NACHRICHTEN

Verzweiflungsakt der Videospiel-Gegner

KOLN • Schon vom "Kölner Aufruf gegen Computergewalt" gehört? In ungewohnter Schärfe brandmarken die Verfasser und Unterzeichner darin die Spielebranche als "Killer-Industrie". Kinder und Jugendliche würden durch Spiele wie "Call of Duty" oder "Halo" zu "Tötungsmaschinen auf den virtuellen und realen Schlachtfeldern dieser Welt" erzogen, die "exzessives Töten mit Waffen vom Maschinengewehr bis zur Kettenäge" üben, behaupten die Verfasser und Unterzeichner, darunter der Leiter des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen, Prof. Dr. Christian Pfeiffer. Einmal mehr werden Tausende von Studien als vermeintlicher Beweis für einen Zusammenhang zwischen Medienkonsum und Gewaltbereitschaft herangezogen. Zudem enthält der "Kölner Aufruf" einen umfangreichen Forderungskatalog: Ein Herstellungs- und Vertriebsverbot von "kriegsverherrlichenden und gewaltfordernenden Computerspielen für Kinder und Erwachsene" ist ebenso enthalten wie ein Verbot staatlicher Förderung und der Ruf nach einer radikalen Umstellung in der medienpolitischen Arbeit. Eine differenzierte Betrachtung – Fehlanzeige! Parteien werden aufgefordert, die Anerkennung von Video- und Computerspielen als Kulturgut zurückzunehmen, Politiker und Wissenschaftler mit anderer Meinung seien korrupt und mögen zurücktreten.

Die Reaktionen ließen nicht lange auf sich warten. So spricht USK-Gutachter und Medienpädagoge Gerald Jöns von einem "gewaltigen Rundumschlag", mit dem sich die Verfasser "nun endgültig aus dem wissenschaftlichen Dis-

kurs" verabschieden. "Durch ständige Wiederholung von falschen Ergebnissen wird eine wissenschaftliche Behauptung nicht wahr," so Jöns. Olaf Wolters, Geschäftsführer des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) hält den Aufruf im Interview mit Golem.de für eine "politische Aktion von Wertkonservativen, die mit der Digitalisierung der Welt nicht zurechtkommen", befürchtet aber keine politischen Folgen. Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) ist erschrocken angesichts der "Diffamierung von Andersdenkenden, indem diese quasi als Komplizen der einflussreichen Industrie dargestellt werden".

Der vollständige Kommentar der GMK sowie der Aufruf selbst sind unter www.gmk-net.de zu finden.



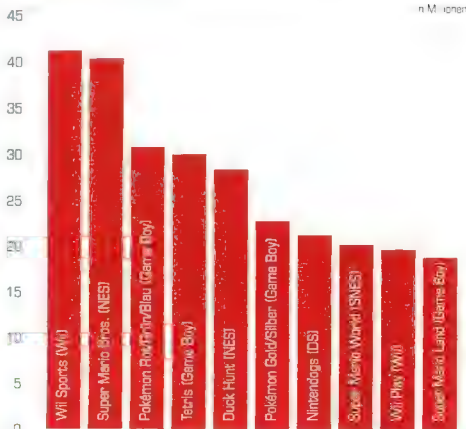
Kommentar von Michael Herde

Zuerst habe ich mich aufgeregt, doch dann wurde mir klar: Die Initiatoren des Aufrufs haben unglaubliche Angst, denn ihnen steht das Wasser bis zum Hals. Videospiele sind längst in der Mitte der Gesellschaft angekommen und es gibt nichts, was das noch aufhalten könnte. Auch nicht die haarsträubende Polemik der Verfasser, die in ihrem Diffamierungswahn die Grenzen eines fairen Diskurses überschreiten. Politische Folgen sind unwahrscheinlich, vielmehr befürchten sich die Verfasser und Unterzeichner des unerhörten Pamphlets damit selbst ins Abschießende und verspielen jegliche Seriosität. Mir tun nur die besorgten Eltern leid, die durch derartige Stimmungsmache weiter verunsichert werden, statt eine differenzierte medienpädagogische Aufklärung zu erfahren.

"Wii Sports" ist das meistverkaufte Spiel

WELTWEIT • Der Wii ist weiterhin unaufhaltsam dabei, sämtliche Rekorde zu brechen, auch die Software stellt Bestmarken auf. Zum Jahreswechsel überholte "Wii Sports" mit 40,24 Millionen abgesetzten Exemplaren den bisherigen Spitzenreiter "Super Mario Bros." (NES) und ist damit offiziell das meistverkaufte Videospiel seit Beginn unseres Hobbys. Natürlich liegt dieser Erfolg zu großen Teilen darin begründet, dass "Wii Sports" in der westlichen Welt gratis für die Konsole beilag. Doch auch die restlichen Titel der Top 10 (interessanterweise allesamt ebenso aus dem Hause Nintendo) waren irgendwann mal im Bundle erhältlich. Und selbst

Verkaufs-Top-10 Konsolenspiele



Nintendo lässt In-Game-Hilfe patentieren

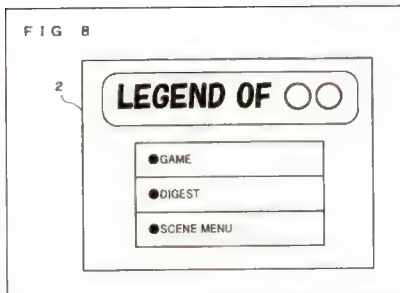
JAPAN / USA • Ein neues Patent von Nintendo wurde jetzt publik. Bei der als "Kind Code" bezeichneten Technik handelt es sich um ein Hilfesystem, das den Spieler auf Knopfdruck mit Tipps versorgt. Erfindet hat es Designer-Legende und Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto.

In der Patentschrift sind drei Funktionen aufgeführt: Game, Digest und Scene Menu (siehe Bilder). Dabei bedeuten:

- **Game:** Das Spiel läuft wie gewohnt ab.
- **Digest:** Das Spiel wird chronologisch 'vorgespielt', Filme und Spielszenen laufen selbstständig ab. Zudem kann der Spieler an einer beliebigen Stelle aktiv ins Geschehen eingreifen. Speichern ist in diesem Modus nicht vorgesehen.
- **Scene Menu:** Der Spieler darf Szenen (Rätsel, Bosskämpfe etc.) wählen und sie wiederholt zocken – die notwendige Ausrüstung wird gestellt.

Darüber hinaus ist es möglich, sich an einer schwierigen Stelle eine Hilfestellung einblenden zu lassen. Der Spieler klickt auf den 'Hint'-Button und bekommt zum Beispiel eine Videosequenz zu sehen, in der das unüberwindbare Rätsel gelöst wird. Danach darf er sich selber daran versuchen oder nach der Szene weiterspielen.

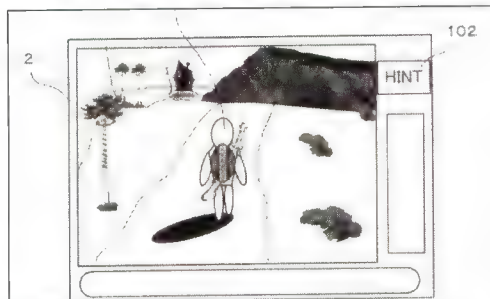
Kurz nach Bekanntwerden des Patents ging in diversen Internet-Foren die Spekulationslawine ab. Auf einigen Patentzeichnungen ist die Überschrift "Legend of OO" zu sehen, was Gerüchte nährte, dass das System mit dem nächsten "Legend of Zelda" Premiere feiere. Nintendo wollte damit die neu erschlossene Käuferschicht der Gelegenheitspieler an komplexere Gamer-Titel heranführen, so



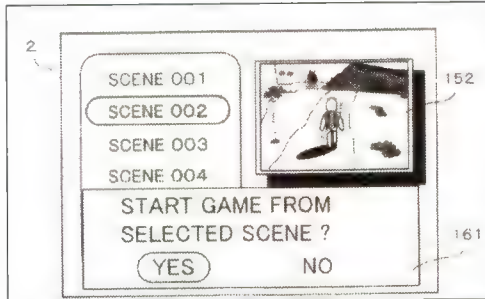
"Legend of OO" – ein Hinweis auf ein neues "Zelda"-Spiel?

der Tenor im Netz.

Wann und in welchem Spiel das Hint-System auch auftaucht: Eine geniale Idee ist es allemal – denn wer will schon 60 Euro ausgeben und an einem Rätsel mitten im Spiel nangenbleiben?



Während des Spiels sind über den 'Hint'-Button Tipps zum Spielverlauf aufrufbar



Praktisch: Wählt im 'Scene Menu' bestimmte Szenen und spielt sie wiederholt

Aus für Free Radical

ENGLAND • Kurz vor Weihnachten kam das Aus für das unabhängige Entwicklerstudio Free Radical Design. Die rund 180 Mitarbeiter standen buchstäblich vor verschlossenen Türen, denn die Schlösser waren Insidern zufolge über Nacht ausgetauscht worden. Mittlerweile kummert sich der Insolvenzverwalter ReSolve Partners um das britische Unternehmen. Laut Angaben des zuständigen Sachbearbeiters Cameron Gunn wurden 145 Mitarbeiter entlassen, der Rest arbeite noch an diversen Spielkonzepten, allerdings ohne vertragliche Absprachen mit einem Publisher. Steve Ellis, Begründer des Studios, hat schon vor einigen Monaten eine neue Firma namens Pumpkin Beach ins Leben gerufen und 20 Free-Radical-Mitarbeiter mitgenommen, unbestätigten Meldungen zufolge auch Mitbegründer Dave Doak.

Spätestens Ende Januar soll über die Zukunft von Free Radical entschieden werden. Geplant ist der-

zeit, das Unternehmen als Ganzes zu veräußern, zu den Interessenten zählen Monumental Games, die Kuju-Entertainment-Gruppe und Codemasters. Sollte es mehr Geld einbringen, könnten auch einzelne Teile des maroden Studios verkauft werden, so Gunn.

Zur Erinnerung: Free Radical hält die Markenrechte an "Haze", "Second Sight" und "TimeSplitters".



Zitat des Monats



"Die Generation der Kinder, die heute auf die Welt kommen oder sogar schon leben, werden – und diesbezüglich bin ich mir ziemlich sicher – niemals einen physischen Datenträger kaufen. Nie werden sie eine DVD oder CD kaufen und niemals werden sie ein Spiel in einer Packung erstehen. Davon bin ich absolut überzeugt."

Phil Harrison,
Präsident von Atari

30 Jahre Abenteuer

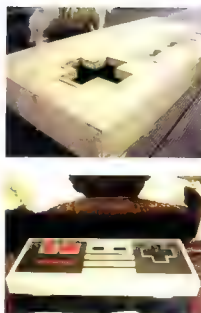
Marco Sowa » Skriptorium-Verlag » 19,80 Euro

DEUTSCHLAND • Was wie der Titel der Memoiren eines Bergsteigers klingt, ist tatsächlich ein Überblick über eines der ältesten Videospielgenres, das Adventure. Der Autor Marco Sowa wuchs mit Adventure-Spielen auf und machte 1997 sein Hobby zum Beruf. Als Insider stellt er nun die einschlägigsten Abenteuer der vergangenen 30 Jahre chronologisch vor, beurteilt sie und streut kleine (mal mehr, mal weniger interessante) Anekdoten ein. Den Schwerpunkt bilden die vergangenen 20 Jahre, wohingegen die Adventures der 80er nur knapp ein Fünftel des 250 Seiten starken Buchs beanspruchen und vergleichsweise kurz abgehandelt werden. Einige Titel wurden zudem gar nicht angespielt – das führt stellenweise zu unqualifizierten Einschätzungen. Die Screenshots – allesamt schwarz-weiß – sind wenig ansprechend. Positiv heben sich dagegen drei kurze Interviews mit den ehemaligen Sierra-Mitarbeitern Doug MacNeill ("Gold Rush"), Josh Mandel ("King's Quest"), "Police Quest") und Mark Seibert ("Phantasmagoria") vom lexikalischen Teil ab und lockern das Buch somit auf.



Retro-Schmuckstück

AUSTRALIEN • Der australische Spielernarr Kyle Downes studiert 'Animation und Interaktive Medien' – in seiner Freizeit mutiert er jedoch zum Handwerker. In wochenlanger Kleinarbeit (vom Messen über das Aussägen bis hin zum Lackieren) hat er seinen ultimativen Zockertisch erschaffen – ein überdimensionales NES-Pad, mit dem dank komplizierter Verkabelung im Innenraum sogar das Zocken (Bild unten) möglich ist. Ein echter Hingucker!



Soundtrack-Corner

Symphonic Shades – Chris Hulsbeck



2008 war ein gutes Jahr für Fans von Chris Hulsbeck. Nach dem gelungenen Comeback mit "Number Nine" (siehe letzte Ausgabe) wurden seine Spielehymnen sogar live dargeboten. "Symphonic Shades", ein Live-Album des Kölner Events, bietet alle 15 einwandfreien Aufnahmen der beiden Konzerte des WDR Rundfunkorchesters und gleichzeitig die Vielfalt von Hulsbecks Arbeit. Die Wahl der von den Szenegroßen Jonne Valtonen und u.a. Yuzo Koshiro arrangierten Stücke ist eine Freude: Von den Eröffnungsfanfaren aus "Grand Monster Slam" über die filmreifen Chöre der "X-Out"-Titelmelodie bis hin zum "Great Giana Sisters"-Medley erleben Hulsbeck-Freunde eine Reise durch die Spiele-Epochen. Gastmusiker wie der Darbuka-Virtuose Rony Barrak begleiten die aufpeitschenden Rhythmen des P5one-Titels "Tunnel B1" – dazu gibt es eine Piano-Interpretation von "Turrican 3" und Stille-Einlagen zum Erstlingswerk "Shades". Wer das Konzert verpasst hat oder einfach nur historisch relevante Computerspiel-Melodien auf Hollywoodniveau hören möchte, holt sich die Scheibe.

Fable II – Danny Elfman & Russel Shaw



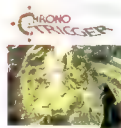
Für die Musik von "Fable II" machte Russel Shaw, Audiodirektor von Lionhead, gemeinsame Sache mit Filmmusiklegenden Danny Elfman – dementsprechend harmonisiert auch die symphonisch inszenierte CD. Die Spieluhrpassage des

ersten Tracks ist eine geniale Hommage an die Fantasy-produktionen der Filmfabrik. Elfman steuerte lediglich zwei der zwölf Kompositionen bei, doch Shaws Arbeit reiht sich nahtlos in das des Hollywoodkomponisten ein. Spannende Klangteppiche, wundervolle Chorpasagen und zauberhafte Momente aus dem Spiel versetzen den Zuhörer zurück nach Albion.

Chrono Trigger Orchestra Extra Soundtrack

Der Soundtrack von "Chrono Trigger" war Yasunori Mitsudas erste große Arbeit – gleich mit seinem Debüt lieferte er ein Werk ab, das bis heute als einer der besten Scores geschätzt wird. Bisher ist diese Musik nicht zu orchestralen Ehren gekommen, doch jetzt wurden die Rufe der Fans im kleinen

Stil wahr: Das Titelthema und ein langes Medley wurden von Natsumi Kameoka perfekt für Orchester arrangiert und machen Lust auf mehr. Leider gibt es die CD nicht regulär zu kaufen – nur Vorbesteller der US- und Japan-Version von "Chrono Trigger" auf DS bekamen das feine Mini-Album.



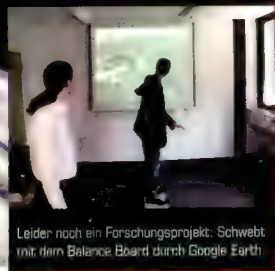
NEWS-TICKER

+++ Der französische Publisher hat den brasilianischen Entwickler Southlogic übernommen. +++ Spiele zu Cats & Co. Muscal-Komponist Andrew Lloyd Webber wird künftig auch Spiele basierend auf seinem musikalischen Portfolio veröffentlichen. Verhandlungen mit Publishern laufen. +++ 1. Milliarde U.S.-Dollars. Als erstem Spiel gelang es Guitar Hero III: Legends of Rock, einen Umsatz von über einer

Werdet zum Silver Surfer mit Wii Fit

SAABRÜCKEN / SAN FRANCISCO • Zwei findige Entwickler haben unabhängig voneinander ein faszinierendes Anwendungsgebiet für das Balance Board von "Wii Fit" entdeckt. Mithilfe von Gewichtsverlagerung kann man bei Google Earth eine virtuelle Reise rund um die Welt antreten. Auf der kürzlich abgehaltenen Messe MacWorld präsentierte David Philip Oster ein Programm, das die Drucksensoren des Balance Boards abfragt und in entsprechende Kommandos für den Mac umsetzt.

Ein ähnliches Projekt haben zwei Programmierer des Deutschen Forschungsinstituts für künstliche Intelligenz in Saarbrücken in petto. Matthieu Deru und Simon Bergweiler nutzen ebenso die "Wii Fit"-Hardware zum Surfen über den Grand Canyon, New York oder den Himalaya. Die Idee soll auch als Inspirationsquelle für andere Programmierer dienen, das Balance Board für ungewöhnliche Aufgaben zu nutzen. Wir sind gespannt, welche interessanten Ideen uns hier noch erwarten.



Leider noch ein Forschungsprojekt: Schwebt mit dem Balance Board durch Google Earth

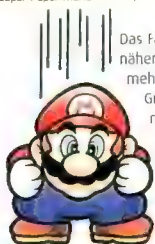
Super Mario und die Gravitation



NEW YORK • Forschung skurril: Studenten der Midwood High School in New York haben sich der Gravitation im "Mario"-Universum angenommen und für sieben Spiele mit dem Nintendo-Maskottchen Beschleunigungswerte ermittelt. Die detaillierten Ergebnisse und die Vorgehensweise sind im Physics Factbook (<http://hypertextbook.com/facts/2007/mariogravity.shtml>) online einzusehen.

Folgende Tabelle gibt Euch einen Überblick, interessant sind vor allem die letzten beiden Spalten:

Spiel	Zeit (s)	Größe Mario (in Pixel)	Falldistanz (in Pixel)	Falldistanz (in Meter)	Beschleunigung (m/s²)	Beschleunigung (g)
Super Mario Bros.	0,5	39	292	11,4	91,28	9,31
Super Mario Bros. 2	0,4	45	255	8,6	107,95	11
Super Mario Bros. 3	0,5	35	285	11,5	92,31	9,42
Super Mario World	0,5	38	193	7,7	61,92	6,32
Super Mario 64	0,33	86	217	3,8	69,22	7,06
Super Mario Sunshine	0,77	119	998	12,7	43,05	4,4
Super Paper Mario	0,4	288	748	4	49,47	5,05



Das Fazit der Studenten: Mit steigender Hardware-Power nähert sich die Gravitation in den "Mario"-Spielen immer mehr dem realen Wert von 9,8 m/s². Allerdings ist die Gravitation auch auf den neuesten Konsolen immer noch extrem! Ein durchschnittlicher Mensch verträgt etwa 5 g Beschleunigung, bevor er das Bewusstsein verliert. Bis auf die "Mario"-Games für den GameCube besitzen alle einen höheren Wert. Umso wunderlicher, dass Dickerchen Mario bei einer so hohen Gravitation Sprünge ausführen kann, die das Fünffache seiner Körpergröße betragen!

PS3 mit echtem 3D

LAS VEGAS •

Die erste wichtige Elektronik-Messe des Jahres, die Consumer Electronics Show (CES) in Las Vegas, ging mit überraschend wenig interessanten Neuheiten zu Ende. Zumindest Sony stellte aus Gamer-Sicht ein innovatives PS3-Feature vor, das für die 3D-Darstellung von Spielen auf TVs sorgt.

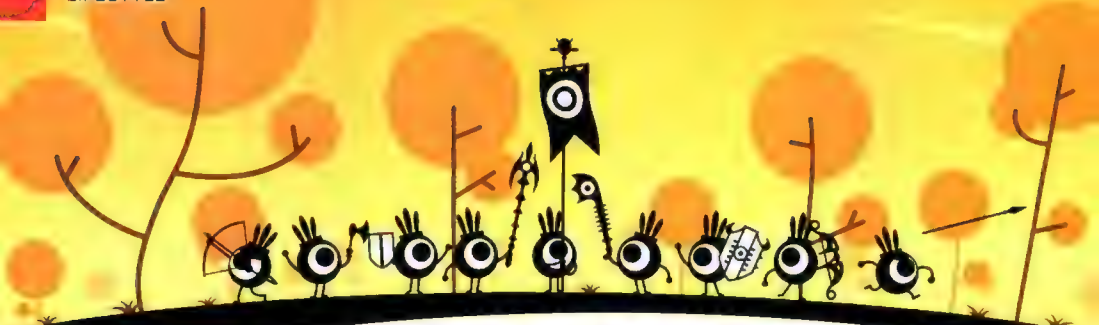
Um den verblüffend echten

räumlichen Eindruck zu bekommen, benötigt man eine Sehhilfe ähnlich einer Sonnenbrille. Bei Sony stand neben "Gran Turismo 5 Prologue" auch eine 3D-Version von "Wipeout HD" zum Probierspiel bereit. In Schweigen hüllte sich der Hersteller allerdings über die Spezifikationen des angeschlossenen Bildschirms und der Technik, die dahinter steckt: 'Es sollen nur die Möglichkeiten der 3D-Technologie aufgezeigt werden'. Die beeindruckende Demo sorgte für regen Andrang und viel Zuspruch. Bleibt zu hoffen, dass PS3-Spiele künftig auch in einer 3D-Version erscheinen oder diesen Modus eingebaut haben. Sony folgt mit seinen Bestrebungen dem multimedialen Trend: Auch große Hollywoodstreifen sollen in den nächsten Jahren vermehrt in 3D-Versionen gezeigt werden. Ein entsprechend ausgerüstetes Digital-Kino ist allerdings Voraussetzung.



Auf dem Foto nicht zu erkennen: Sony präsentierte "Gran Turismo 5 Prologue" in 3D

Milwade Dollar einzufahren: Der Boom an Musikspielen steigerte sogar den Verkauf echter Gitarren. ... YouTube für Kenner: Unter www.youtube.com/tv bietet das größte Videportal im Web speziell für PS3 und Wii optimierte Inhalte an. Verbesserte Lesbarkeit: Der Text und Vollbildmodus der Videos inklusive. ... Reizlebe: Der dritte Teil der "Forza" Reihe wurde offiziell, noch nicht angekündigt, im Web aufgetauchte Menu Designs und Microsoft-Internas einen Release in diesem Jahr als sicher erschienen.



Spiele, die unter die Haut gehen

MILAND • Masatomo Ueda ist Spiele-Entwickler. Der Sohn eines Japaners und einer Italienerin arbeitet bei den Rennspiel-Profis Milestone ("MotoGP 08", "SBK 08") in der Qualitätssicherung; neben seinem Job betätigt er sich als Teilzeit-Schriftsteller und Hobby-Musiker. Seine neueste Errungenschaft, ein prächtiges "Patapon"-Tattoo, hat er seiner Ehefrau Juliana zu verdanken. Wie es dazu kam? Wir haben mit dem 32-jährigen Exzentriker gesprochen.

MI: Wie bist Du auf das "Patapon"-Tattoo gekommen?

Ueda: Angefangen hat alles mit meiner Frau Juliana und ihrer Begeisterung für Fimo. Ihr wisst schon, das ist dieser Knetmasse-ähnliche Stoff, der im Ofen steinhart gebacken wird. Ich bat sie, mir einen LocoRoco aus Fimo zu modellieren. Da wir aber kein gelbes Fimo zu Hause hatten, dafür reichlich schwarzes, entschied ich mich für einen Patapon. Als der aus dem Ofen kam, spielte sich in etwa folgender Dialog ab. Ich: "Nun, äh... Ich schätze ja deine Bemühungen – aber das sieht aus wie Schei..." Juliana: "Ach, komm! Nun... gut, die Beine sind vielleicht ein bisschen schei..." Ich: "Ein bisschen? Die sehen aus wie LocoRoco-Beine." Juliana: "LocoRocos haben doch keine Beine." Ich: "Eben! Schau her, die Beine müssten ganz dünn sein, wie in 2D eben. Man müsste sie eigentlich aufzeichnen." Juliana: "Oder tätowieren!" ... Und dann fügte sich eines zum anderen.

Jetzt hast Du eine ganze Armee der Patapons auf Deinem Körper...

...weil sie nur in der Gruppe stark sind. Ich

habe Patapons aus der Anleitung oder aus Artworks genommen und sie zusammengefügt. Dann wollte ich sie gegen den Roboter-Boss Gaean kämpfen lassen. Da ich aber die Proportionen erhalten wollte, wäre Gaean riesig geworden – und damit meine ich wirklich riesig –, wenn man die Patapons noch erkennen sollte. Bei diesem Gedanken dachte ich an meine letzte Japanreise und die Tatsache, dass große Tätowierungen das Betreten eines Onsen-Bades nahezu unmöglich machen, weil in Japan Tätowierungen lange Zeit als typische Kennzeichen der Yakuza galten. Onsen, das sind öffentliche Bäder, in denen alle nackt sind und in Becken mit unglaublich heißem Wasser steigen, um zu entspannen und Sake zu trinken. Für Ausländer ist dieses Verbot vernachlässigbar – sie können ein Schriftzeichen-Tattoo haben, von dem sie glauben, es heißt

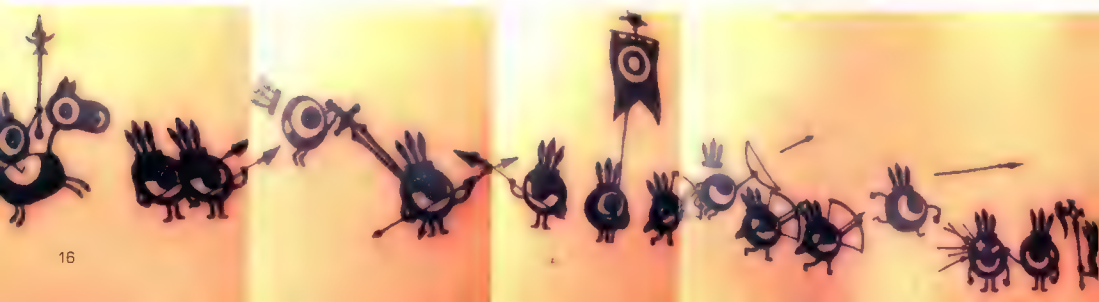
"Ich liebe Mama" – obwohl es in Wirklichkeit für "Ich kusse meinen Hintern" steht. Jedenfalls beschloss ich aufgrund meines japanischen Äußeren den Roboter wegzulassen. So kann ich auch bei meinem nächsten Japanurlaub ein Onsen besuchen und der lebensgefährlichen Kombination aus heißem Wasser, reichlich Alkohol und zu vielen nackten Männern frönen.

Gegen wen kämpfen die tätowierten Patapons jetzt?

Sie müssen ja gegen einen Boss antreten. Aber alle Endgegner aus dem Spiel waren leider viel zu groß. Also veränderte ich den Blickwinkel des vordersten Axtschwingers,

so dass er nach oben schaut – zu meinem Gesicht – zu meinem Gesicht.

Solltet Ihr Euch dafür entscheiden, ein Foto meines Tattoos zu drucken, dann werde ich ein Exemplar Eures Heftes an die Wand heften und später zu meinen Enkelkindern sagen: "Das stammt aus jener Zeit, in der die hier (während ich auf das Tattoo deutete) wie Kugeln mit Armen und Beinen aussahen. Und nicht wie dieses formlose Etwas, das ihr jetzt seht – mit all der runzeligen Haut und dem Geruch von totem Huhnchen."





100 Classic Books Collection

ENGLAND • Dank Gehirn-Jogging und Sprachtrainer ist der DS längst kein reines Spielzeug mehr – jüngst wurde in England viel Literatur auf ein kleines Modul gequetscht: 100 Werke berühmter Autoren wie Charles Dickens, Jane Austen, Lewis Carroll oder Joseph Conrad stehen bei Genius Sorority's "100 Classic Books Collection" in englischer Sprache zur Auswahl. Beim Lesen haltet Ihr den DS hochkant wie ein Buch. Zwölf (oder bei größerer Schrift neun) Zeilen passen auf jeden der beiden Bildschirme, geblättert wird mit Stylus oder Steuerkreuz. Trotz übersichtlicher und klarer Text-Darstellung kann der DS in puncto Lesekomfort nicht annähernd mit einem E-Book wie Amazons Kindle mithalten – dafür ist das Modul für weniger als 20 Euro zu haben und bietet eine Menge Inhalt, per Download dürft Ihr zehn weitere Werke auf das Handheld laden.

Dank Autoren-Infos, Lesezeichen-Funktion und kleinen Quiz-Spielen wird zudem ein gewisser Mehrwert geboten.



Authentizität wird groß geschrieben: Zieht das Buch aus dem virtuellen Regal und blättert Seite für Seite um

Offizielles Turnier zur "Street Fighter IV"-Veröffentlichung

SCHWABISCH G MüND • Bereits am Vorabend der deutschen Veröffentlichung von "Street Fighter IV" habt Ihr die Gelegenheit, Capcoms Beat'em-Up-Kracher zu spielen und – falls Ihr gut genug seid – reichlich Preise von Capcom und Mad Catz abzustauben. In den fünf Kinosälen des Turm Theaters in Schwäbisch Gmünd fliegen am 20. Februar ab 21 Uhr die Fäuste auf bis zu 87 Quadratmeter großen Leinwänden. Gespielt wird wahlweise mit den offiziellen Arcadeboards oder Pads von Mad Catz; eigene Controller können selbstverständlich mitgebracht werden.

Im Rahmenprogramm läuft zudem ein (noch geheimer) Film, "Street Fighter IV" kann natürlich auch abseits des Turniergeschehens geockt werden. Die Onlineanmeldung kostet Euch 12 Euro und läuft noch bis zum 13. Februar. Das dazugehörige Formular plus alle Infos zu Programm, Teilnahmebedingungen, Anfahrt, angemeldeten Spielern sowie einen Turnier-Trailer findet Ihr unter cinemasters.neutrons.de Viel Glück!



Dagegen stinkt jede Plasmagotze ab – hier wird "Street Fighter IV" auf Kinoleinwänden geockt

TERMINKALENDER FEBRUAR BIS APRIL

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
05.-10.02.	Spielwaremesse	Nürnberg	60. Spielwaremesse auf 160 000 m² Ausstellungsfläche	www.spielwaremesse.de
10.-12.02.	Casual Connect Europe	Hamburg	Konferenz zum Thema "Casual Games"	www.casualconnect.org
20.02.	"Street Fighter IV"-Turnier	Schwäbisch Gmünd	Beat'em-Up-Turnier (Details siehe Meldung oben)	cinemasters.neutrons.de
31.03.	Deutscher Computerspielpreis	München	Preisverleihung	www.biu-online.de
10.-13.04.	Breakpoint 2009	Birnen	Demoszene-Treffen	breakpoint.undergrund.net/
22.-26.04.	European Media Arts Festival	Osnabrück	Forum für internationale Medienkunst	www.emaf.de

Wet

System: PS3 / 360

Hersteller: Sierra

Termin: 2009

In "Wet" gerät das amazonenhafte Model Rubin in einen Bandenkrieg, der sich über drei Kontinente erstreckt. Bewaffnet mit Colt und Schwert kloppt sich die wackere Heldin durch Heerscharen von Gegnern. Dabei vollführt sie akrobatische Einlagen, um Wände zu erklimmen oder gegnerischem Kugelhagel auszuweichen. Die kinoreife inszenierte Bildschirm-Aktion erinnert frappierend an "Stranglehold".



H.A.W.X.

System: PS3 / 360

Hersteller: Ubisoft

Termin: 1. Quartal

- 1 In 16 Schauplätzen weltweit fliegt ihr Einsätze z.B. im Nahen Osten. Mithilfe von GeoEye-Satelliten wurden markante Metropolen wie hier Rio de Janeiro, Chicago oder Tokio originalgetreu umgesetzt.
- 2 Obwohl H.A.W.X. in der Zukunft spielt, jagt ihr mit realen Fliegern wie F-16, Eurofighter, Rafale oder F-22 über die Anale. An Bord ist ein abschaltbarer Assistent, der Euch bei der Jetkontrolle unterstützt.
- 3 Zahlreiche Gegner erfordern Taktik: Vom Helikopter über Kampfflugzeuge und Panzer bis hin zu ganzen Flotten reicht das feindliche Arsenal. In den spannenden Luftkämpfen dürft ihr auch auf eine spezielle Außenperspektive umschalten.





WWE Legends of WrestleMania

System: PS3 • 360

Hersteller: THQ

Termin: März

Auf 'WWE SmackDown vs. RAW 2009' folgt im Frühjahr ein Fest für Nostalgiker: THQ lässt das Flair der frühen 1990er aufliegen und schießt Euch in den Ring mit mehr als 40 Schaukampf-Helden vergangener Tage. Hulk Hogan, Andre the Giant, The Rock und Steve Austin sind bereits bestätigt, auch Shawn Michaels sowie Bret 'The Hitman' Hart (siehe Bild) sind dabei. Ergänzend zu etablierten Spielvarianten rückt diesmal ein Modus in den Vordergrund, in dem Ihr legendäre WrestleMania-Duelle nachspielt. SmackDown vs. RAW-Veteranen müssen sich jedoch an ein simpleres Kampfsystem gewöhnen. Dank der gewohnten Editor-Qualität bastelt Ihr auf Wunsch die Legenden von morgen.

Splatterhouse

System: PS3 / 360

Hersteller: Namco-Bandai

Termin: 2009

- ① Seine Freundin Jennifer wurde von einem ihnen Doktor entführt und in ein Haus voller Monster verschleppt – da kommt dem Studenten Rick Taylor die magische Maske gerade recht, um seinen Liebsten zu helfen. Mit Gesichtsbildung wird Rick zur blutrünstigen Bestie.
- ② Im Gegensatz zum Original von 1988 metzelt sich Rick in diesem Remake durch weite Teile der Welt. Das Zerlegen schleimiger Kreaturen ist beste Serientradition.
- ③ Rick wehrt sich abermals mit Händen, Füßen und zahlreichen Schlag- und Hieb Waffen. Zudem kann der Maskenmann Körperteile verlieren und regenerieren.



Baphomet's Fluch The Director's Cut

System: Wii / DS

Hersteller: Ubisoft

Termin: März

Der erste Teil der ursprünglich als Trilogie konzipierten, aber auf vier Teile ausgelegten Baphomet's Fluch Reihe erhält eine Rundenerneuerung. Mit neuen Rätseln und Schauspielern garniert, stirbt ihr als Amerikaner George Stobard, abermals in eine unheimliche Verschwörung. Das Point'n'Click-Adventure erzählt zwar eine neue Geschichte, ist aber eng mit der Story des Originals verknüpft. Neulinge und Ungeduldige freuen sich über ein Hilfesystem, das bei Rätseln hilft, wenn Spieler nicht weiterwissen.

ISATURN



Multimedia 1: Software, um Photo-CDs (Bilder) anzuzeigen.



Multimedia 2: Hardware, um Video-CDs (Filme im MPEG-Format) abzuspielen.



Während es in Europa nur den schwarzen Saturn gab (Bild), freuten sich Japaner über diverse Farbvarianten.





Oliver Schultes (35)

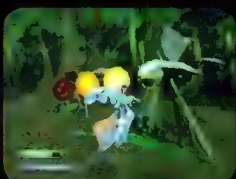
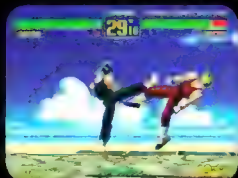
Chefredakteur M! Games

"Die Begeisterung für den Saturn kam während meines Studiums. Ich musste die schwarze Kiste unbedingt vor der PlayStation haben, weil ich ein Fan von Segas Arcade-Automaten war: "Sega Rally", "Virtua Fighter 2" oder "Daytona USA CCE" gab es eben nur auf diesem System. Dass der Saturn im 3D-Bereich technisch hinter Sonys Konsole zurückblieb, interessierte mich nicht die Bohne: Wer braucht schon transparente Flächen, wenn es ein pixeliges Fliegengitter als Schatten auch tut?"

Aber Segas Saturn war für mich mehr als nur ein Zeitvertreib. Die Faszination des SNES ließ bei mir langsam nach; Polygone waren angesagt und mein Studienkollege machte mir regelmäßig den Mund mit 3D-beschleunigten PC-Demos wässrig. Das konnte der Saturn auch und entlichtete so meine schwindende Konsolenleidenschaft neu. Ich begann wieder, Games-Zeitschriften zu verschlingen und mir Nächte spielerisch um die Ohren zu schlagen. Diese Entwicklung führte schließlich dazu, dass ich mich bei meinem Lieblings-Blatt MAN!AC als Redakteur beworben habe. Und das ist nun schon zehn Jahre her..."

Serien!

Fortsetzungen, die den Saturn geprägt haben.



Vorzeige-Reihe: "Virtua Fighter" und seine Nachkommen "Remix", "2" und "Kids" definierten Mitte der 1990er das Genre der 3D-Beat-'em-Ups.

Die "Panzer Dragoon"-Serie setzt sich aus zwei Rail-Shootern und einem Rollenspiel zusammen. Letzteres ("Saga", Bild unten) wurde auf vier CD-ROMs ausgeliefert.



Sammeln!



Nur in Japan erschienen: bester 2D-Shooter der 32-Bit-Generation.



Extrem seltener und teurer 2D-Prügler mit farbenfroher Optik.

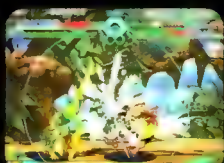


Zwei "D&D"-Arcade-Titel: guter Sidescroll-Prügler mit Team-Modus.

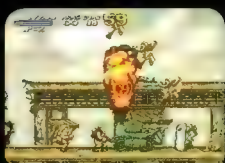
Specials!



Marvel Super Heroes (Capcom)



X-Men vs. Street Fighter (Capcom)



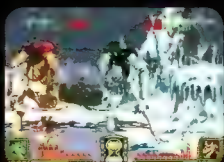
Metal Slug (SNK)

Schund!

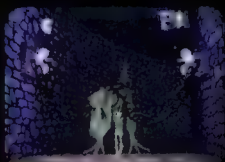
Finger weg von diesen finsternen Machwerken.



Balman Forever (Acclaim)



Battle Monsters (Acclaim)



Mr. Bones (Sega)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Feuer frei: eines der letzten PAL-Spiele von Sega.

Kein besonders gutes, aber kultiges Adventure von Warp ("D2").

Die dritte "X"-Episode erschien in Europa, "X4" gab's nur in Übersee.



Für "Nights" entwarf Sega einen Analog-Controller.



Für die sangesfreudigen Japaner entwickelte Hitachi einen Karaoke-Unterbau.



Den "Twin Stick" gab es nur in Japan - speziell für die Arcade-Adaption von "Virtua On".



Nur in USA und Japan: Internet-Anschluss für den Saturn.

Spiele, die die RAM-Erweiterung nutzen.



The King of Fighters '95 (SNK)



Vampire Savior (Capcom)



Rise 2 - Resurrection (Acclaim)



D (Acclaim)

Spielen!

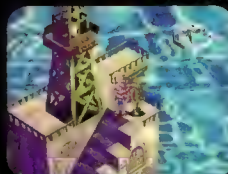
10 Spiele für den Saturn, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



Sega Rally (Sega)



Tomb Raider (Tidos)



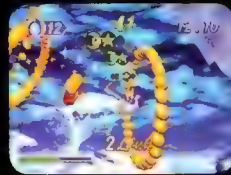
Grandia (ESP/Game Arts)



Shining Force III (Sega)



Daytona USA CCE (Sega)



Nights into Dreams (Sega)



Saturn Bomberman (Hudson)



Winter Heat (Sega)



Parodius (Konami)



Thunder Force V (TechnoSoft)

SPELE-TERMIN

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

FEBRUAR

Ben 10 Alien Force	D3	Action	13.2.
rmh: Rader und Ward	Edios	Action-Adventure	

MÄRZ

Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	19.3.
Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	12.3.
Painball Breakout 2009	Activision	Action	12.3.
Secret Service	Activision	Action	12.3.
Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.

Persona 4	Square Enix	Rollenspiel	13.3.
-----------	-------------	-------------	-------

JUNI

Chivalry	Atari	Action	19.6.
----------	-------	--------	-------

3. QUARTAL

Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
-------------------------------------	-----------------	-----------	--

PLAYSTATION 3

FEBRUAR

State 2	Electronic Arts	Sportspiel	5.2.
Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	6.2.
Eternal Sonata	Square Enix	Rollenspiel	12.2.

Pate, Der 2	Electronic Arts	Action-Adventure	12.2.
-------------	-----------------	------------------	-------

MÄRZ

Destroy All Humans! Der Weg des Furors	THQ	Action-Adventure	12.2.
F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	13.2.
Dragon's Dogma	Square Enix	Rollenspiel	20.2.

Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	20.2.
-------------------	--------	------------	-------

Silent Hill: Homecoming	Konami	Action-Adventure	20.2.
-------------------------	--------	------------------	-------

Klonoa 2	Sony	Ego-Shooter	
----------	------	-------------	--

MÄRZ

Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.
Resident Evil 5	D3	Action	13.3.

Eat Lead	D3	Action	20.3.
----------	----	--------	-------

Enix	Deep Silver	Denken	20.3.
------	-------------	--------	-------

Wheelman	Midway	Action	20.3.
----------	--------	--------	-------

Samurai and Conquer: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	Strategie	26.3.
---------------------------------------	-----------------	-----------	-------

World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	27.3.
--------------------------------------	-------	------------	-------

Sonic	Atari	Action	
-------	-------	--------	--

1. QUARTAL

N.A.W.A.	Ubisoft	Action	
----------	---------	--------	--

WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	
-----------------------------	-----	------------	--

APRIL

Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
-----------------	--------	------------	--

Superstar Challenge	System 3	Rollenspiel	
---------------------	----------	-------------	--

MAI

Terminator Salvation	Atari	Action	
----------------------	-------	--------	--

Chivalry	Atari	Action	19.6.
----------	-------	--------	-------

JUNI

Chivalry	Atari	Action	19.6.
----------	-------	--------	-------

2. QUARTAL

Bionic Commando	Capcom	Action	
-----------------	--------	--------	--

Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	Ego-Shooter	
---	-------	-------------	--

Ride to Hell	Deep Silver	Action	
--------------	-------------	--------	--

3. QUARTAL

Brutal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	
---------------	-----------------	------------------	--

Harry Potter und der Halbblut-Prinz

Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
-------------------------------------	-----------------	-----------	--

Min Ninjas	Edios	Action-Adventure	
------------	-------	------------------	--

Namco-Bandai	Beat'em-Up		
--------------	------------	--	--

The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari	Action	
-------------------------------------	-------	--------	--

WEITERE 2008

Alfa Samurai	Atari	Action	
--------------	-------	--------	--

Agency, The	Sony	Action	
-------------	------	--------	--

Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
--------------------------	------	-------------	--

Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	
----------------	------	------------------	--

Batman: Arkham Asylum	Edios	Action	
-----------------------	-------	--------	--

Bayonetta	Sega	Action	
-----------	------	--------	--

Call of Duty: Bound in Blood	Ubisoft	Action	
------------------------------	---------	--------	--

Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Reisenspiel	
---------------------	-------------	-------------	--

Damnation	Codemasters	Action	
-----------	-------------	--------	--

Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
-----------------	-----------------	--------	--

Dark Void	Capcom	Action	
-----------	--------	--------	--

Destroy All Humans! Der Weg des Furors	THQ	Action	
--	-----	--------	--

DC Universe Online	Sony	Action	
--------------------	------	--------	--

Ferrari Racing Legends	Electronic Arts	Reisenspiel	
------------------------	-----------------	-------------	--

Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	
---------------------	-----------------	-------	--

Fuel	Codemasters	Reisenspiel	
------	-------------	-------------	--

Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	
------------	------	------------------	--

Heist	Codemasters	Action	
-------	-------------	--------	--

Heroes over Europe	Atari	Action	
--------------------	-------	--------	--

I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
------------	---------	------------------	--

Infamous	Sony	Action	
----------	------	--------	--

Just Cause 2	Edios	Action-Adventure	
--------------	-------	------------------	--

Last Remnant: The	Square Enix	Rollenspiel	
-------------------	-------------	-------------	--

Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Atari	Action-Adventure	
-------------------------------------	-------	------------------	--

Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
----------	--------	------------------	--

MAG	Sony	Action	
-----	------	--------	--

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Ego-Shooter	
---------------------------------------	-------------	-------------	--

Overlord II	Codemasters	Action-Adventure	
-------------	-------------	------------------	--

Prototype	Activision	Action	
-----------	------------	--------	--

Rage	Electronic Arts	Action	
------	-----------------	--------	--

Red Faction: Guerrilla	THQ	Ego-Shooter	
------------------------	-----	-------------	--

Salvador	Electronic Arts	Action	
----------	-----------------	--------	--

Singularity	Activision	Action	
-------------	------------	--------	--

SplitHouse	Namco-Bandai	Action	
------------	--------------	--------	--

Star Trek Online	Atari	Simulation	
------------------	-------	------------	--

Stomach	Sega	Strategie	
---------	------	-----------	--

Takuma	Capcom	Action	
--------	--------	--------	--

This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
---------------	--------	------------------	--

Uncharted: Among Thieves	THQ	Action-Adventure	
--------------------------	-----	------------------	--

Uncharted: Among Thieves	Sony	Action-Adventure	
--------------------------	------	------------------	--

Wanted	Warner	Action	
--------	--------	--------	--

Wet	Vivendi	Action	
-----	---------	--------	--

White Knight Chronicles	Sony	Rollenspiel	
-------------------------	------	-------------	--

World in Conflict: Soviet Assault	Vivendi	Strategie	
-----------------------------------	---------	-----------	--

2010

Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
--------------------	-------------	-------------	--

Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
-----------------	--------	------------------	--

XBOX 360

FEBRUAR

State 2	Electronic Arts	Sportspiel	5.2.
---------	-----------------	------------	------

Rise of the Argonauts	Codemasters	Action	6.2.
-----------------------	-------------	--------	------

Pate, Der 2	Electronic Arts	Action-Adventure	12.2.
-------------	-----------------	------------------	-------

Ride Pro	Atari	Reisenspiel	12.2.
----------	-------	-------------	-------

Destroy All Humans! Der Weg des Furors

Destroy All Humans! Der Weg des Furors	THQ	Action-Adventure	13.2.
--	-----	------------------	-------

F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner	Ego-Shooter	13.2.
----------------------------	--------	-------------	-------

Shuttluck 2	Edios	Ego-Shooter	13.2.
-------------	-------	-------------	-------

Sega Mega Drive Ultimate Collector	Sega	Geschichtsbuch	20.2.
------------------------------------	------	----------------	-------

Silent Hill: Homecoming	Konami	Action-Adventure	20.2.
-------------------------	--------	------------------	-------

Halo Wars	Microsoft	Strategie	27.2.
-----------	-----------	-----------	-------

MÄRZ

Cabela's Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
-------------------------------	------------	--------	-------

Painball Breakout 2009	Activision	Action	12.3.
------------------------	------------	--------	-------

Secret Service	Activision	Action	12.3.
----------------	------------	--------	-------

Trivial Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.
-----------------	-----------------	--------	-------

Resident Evil 5	Capcom	Action	13.3.
-----------------	--------	--------	-------

Wheelman	Midway	Action	20.3.
----------	--------	--------	-------

World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	27.3.
--------------------------------------	-------	------------	-------

1. QUARTAL

N.A.W.A.	Ubisoft	Action	
----------	---------	--------	--

Hudley	Weber	Action	
--------	-------	--------	--

WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Sportspiel	
-----------------------------	-----	------------	--

APRIL

Batman: Arkham Asylum	Edios	Strategie	
-----------------------	-------	-----------	--

Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
-----------------	--------	------------	--

MAI

Terminator Salvation	Atari	Action	
----------------------	-------	--------	--

JUNI

Chivalry	Atari	Action	19.6.
----------	-------	--------	-------

2. QUARTAL

Bionic Commando	Capcom	Action	
-----------------	--------	--------	--

Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	Ego-Shooter	
---	-------	-------------	--

Ride to Hell	Deep Silver	Action	
--------------	-------------	--------	--

3. QUARTAL

Brutal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	
---------------	-----------------	------------------	--

Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
-------------------------------------	-----------------	-----------	--

Min Ninjas	Edios	Action-Adventure	
------------	-------	------------------	--

Namco-Bandai	Beat'em-Up		
--------------	------------	--	--

The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari	Action	
-------------------------------------	-------	--------	--

WEITERE 2008

50 Cent: Blood on the Sand	THQ	Action	
----------------------------	-----	--------	--

Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
-----------	-----------	------------------	--

Alpha Protocol	Sega	Action-Adventure	
----------------	------	------------------	--

Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	
-----------------	---------	-------------	--

Batman: Arkham Asylum	Edios	Action	
-----------------------	-------	--------	--

Bayonetta	Sega	Action	
-----------	------	--------	--

Call of Duty: Bound in Blood	Ubisoft	Action	
------------------------------	---------	--------	--

Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Reisenspiel	
---------------------	-------------	-------------	--

Damnation	Codemasters	Action	
-----------	-------------	--------	--

Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
-----------------	-----------------	--------	--

Dark Void	Capcom	Action	
-----------	--------	--------	--

Destroy All Humans! Der Weg des Furors	THQ	Action	
--	-----	--------	--

Fuel	Electronic Arts	Sport	
------	-----------------	-------	--

Heist	Codemasters	Reisenspiel	
-------	-------------	-------------	--

Heroes over Europe	Atari	Action	
--------------------	-------	--------	--

PROTOTYPE



Nach der Activision-Vivendi-Fusion lag der Titel erst einmal auf Eis. Doch noch dieses Jahr metzelt Ihr Euch auf Xbox 360 und PS3 durch feindliche Armeen.

FUEL



Mit 14 000 km² verspricht Codemasters die größte Spielfläche für Offroad Rowdys – es kommt dieses Jahr für Xbox 360 und PS3.

SINGULARITY



Activision schickt Euch in "Singularity" auf Zeitreise. Mehr zu diesem interessanten Ego-Shooter für Xbox 360 und PS3 gibt es in einer der nächsten Ausgaben

1 Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	5.00
Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	5.00
Lebanon Suit Larry: Box Office Bust	richt bekannt	Action-Adventure	5.00
Mafia II	Take 2	Action-Adventure	5.00
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Goldmasters	Ego-Shooter	5.00
Overlord II	Codemasters	Action-Adventure	5.00
Prototype	Activision	Action	5.00
Rage	Electronic Arts	Action	5.00
Red Faction Guerrilla	THQ	Ego-Shooter	5.00
Subwar	Electronic Arts	Action	5.00
Singularity	Activision	Action	5.00
Splitterhouse	Namco-Bando	Action	5.00
Splitter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	5.00
Star Ocean: The Last Hope	Square Enix	Rollenspiel	5.00
Star Trek Online	Alcan	Simulation	5.00
Stomach	Sega	Strateg. R.	5.00
Strain	Capcom	Action	5.00
This is Vegas	Midway	Action-Adventure	5.00
WRC 2009 Unleashed	THQ	Racing-Sim.	5.00
Veronica	dtp	Bildungs-SP	5.00
Wanted	Warner	Action	5.00
Wet	Vivendi	Action	5.00
World in Conflict: Soviet Assault	Vivendi	Strategie	5.00

2010			
Fallen Infantry and	Japanese: Koei	Adventure	5.00
World of Shadow	Konami	Action-Adventure	5.00

Wii			
FEBRUAR			
Runaway: The Dream of the Turtle	Focus	Adventure	2.2.
Filmm	Nintendo	Strategie	6.2.
Ben 10 All in Force	THQ	Action	7.2.
Deadly Creatures	D3	Action	13.2
How to Survive: The Dead	Sega	Lightgun-Master	13.2
Insane in the Membrane 2	Nintendo	Action	13.2
Fish	Deepblue	Beispiel	13.2
2D Diver: Ko-Band	Electronic Arts	Strategie	13.2
Mushroom Men	Gamecube	Jump'n'Run	26.2.
Don't Knock Out The Top G	Capcom	Action	27.2
Heavenly Power Adventure	Capcom	Denken	27.2
Zeberkarsell, Das	Deep Silver	Denken	27.2.
Cashew: Das ultimative	Konami	Action-Adventure	27.2.
Don't Knock Out The Top G	Konami	Musik-SP	27.2.
Fish	Sega	Beispiel	27.2.

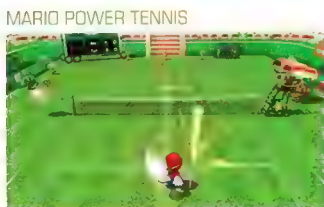
MARZ			
Army Men: Soldiers of Misfortune	Zoo	Action	10.3.
Cabe 31 Dangerous Adventures	Activision	Action	12.3.
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	12.3.
MySims Party	Electronic Arts	Simulation	12.3.
PamBall Breakout 2009	Activision	Action	12.3.
Tonal Pursuit	Electronic Arts	Denken	12.3.
Afterburn	Activision	Geschichts-SP	19.3.
Met II Strike	Electronic Arts	Action	19.3.
Pilgrimage: Das ultimative	Activision	Action	19.3.
Zeberkarsell, Das	Activision	Action	19.3.
Pilgrimage: Das ultimative	Activision	Action	19.3.
Afterburn	Activision	Geschichts-SP	19.3.
Met II Strike	Electronic Arts	Action	19.3.
Pilgrimage: Das ultimative	Activision	Action	19.3.
Zeberkarsell, Das	Activision	Action	19.3.

job Island	Konami	Spielesammlung	5.00
Mad World	Sega	Action	5.00
Metroid	Capcom	Beispiel	5.00
MySims Racing	Electronic Arts	Beispiel	5.00
Pro Evolution Soccer 2009	Bancom	Sportspiel	5.00
Sons and the Black Knight	Sega	Action-Adventure	5.00

1. QUARTAL			
All Star Cheerleader	THQ	Geschichts-SP	5.00
EA Sports Active	Electronic Arts	Sportspiel	5.00
Gears of War: The Video Game	Ubisoft	Adventure	5.00
Mad World	Konami	Action	5.00

Marine Tower: Tetris	Nintendo	Sportspiel	
Music Party: Rock the House	aty	Musikspiel	
Onchanbake: Bikkie Tumble Slayers	D3	Action	
Pigeonmail	Empire	Denken	
Sam & Max: Season One	Jowood	Adventure	
Techu 4	Ubisoft	Action-Adventure	
APRIL			
Jillian Michaels: Fitness Ultimatum 2009	Deep Silver	Gesundheitsspiel	3,4
MySims: Balance Challenge	Konami	Gesellschaftsspiel	30,4
Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
JUNI			
2. QUARTAL			
Conduit: The	Sega	Epi-Shooter	
Ready 2 Rumble 2: Revolution	Atari	Sportspiel	
3. QUARTAL			
Harry Potter und der halbkugl Prinz	Electronic Arts	Adventure	
10. Oktober	Filipe	Action-Adventure	
WEITERE 2009			
Corn McRae: DIRT 2	Codemasters	Rennspiel	
Crash Mountain	Deep Silver	Action-Adventure	
Metal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Epi-Shooter	
Mean Streets-Coach - Gut in Form	Ubisoft	Sportspiel	
Monster Hunter Tri	Capcom	Action-RPG	
Overlord Dark Legend	Codemasters	Action-Adventure	
Sam & Max: Season Two	Atari	Adventure	
So Blonde	clump	Adventure	
Wii Sports Resort	Nintendo	Sportspiel	
PSP			
FEBRUAR			
8. Februar	Sega	Action-Adventure	1,2
MARZ			
Monster Jam: Urban Assault	Activision	Action	22,3
World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard	Gesellschaftsspiel	17,3
World Snooker Championship 11	Blade	Sportspiel	27,3
1. QUARTAL			
Absentee auf dem Reiterhof: die Pferdesimulation	Ubisoft	Simulation	
2. QUARTAL			
Monster -Mente- Freedom Unite	Capcom	Action-RPG	
Phantasy Star Portable	Sega	Rollenspiel	
3. QUARTAL			
Harry Potter und der halbkugl Prinz	Electronic Arts	Adventure	
WEITERE 2009			
Corn McRae: DIRT 2	Codemasters	Rennspiel	
Dynasty Warriors: Strikeforce	Namco-Bando	Action	
Meta: Gear Solid 2, Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	
Resistance: Retribution	Sony	Action	
DS			
FEBRUAR			
Chano: Triggers	Square Enix	Rollenspiel	6,2
Monsters: Emergency 1 & 2	100%	Simulation	6,2
Popstar DS	Nintendo	Drehen	6,2
MySims: New Party: MySims Party	Electronic Arts	Arts	10,2
Ben 10 Alien Force	D3	Action	13,2
Chelios: The Adventures of Kai and Zero	Namami	Gesellschaftsspiel	19,2
Dragon Quest IX: Die Hand der Himmelstürme	Square Enix	Rollenspiel	20,2
Fritz	Deep Silver	Denken	20,2
Lautsprecher DS: Bing Bewegung in Dein Leben	Nintendo	Sportspiel	20,2
Demonslayer: Die Axtzeit	Gamecock	Epi-Shooter	26,2
Madroom Men	Gamecock	Jump'n'Run	26,2
Winx Club Secret Diary 2009	Konami	Simulation	26,2

Titel	Hersteller	Genre	Preis
My Pet Shop	Square Enix	Simulation	27,2
Heroes Puzzle Adventure	Capcom	Denken	27,2
Puzzle Quest: Galactica	D3	Denken	27,2
Brain Factory	OD	Ballenspiel	27,2
Sherlock Holmes	Focus	Adventure	27,2
MC Meat	Edios	Ballenspiel	27,2
Pets: Malicious Paws	Ubisoft	Simulation	
The Chase: How many Follies	Atari	Geschicklichkeit	
MARZ			
Littlet Pet Shop: Furbling	Electronic Arts	Simulation	5,3
Army Men: Soldiers of Misadventure	Action	10,3	
Monster Jam Urban Assault	Activision	Action	12,3
MySims Party	Electronic Arts	Simulation	12,3
Teve: Games for Dummies	Electronic Arts	Geschicklichkeit	12,3
South Park: The Fractured But Whole	Sega	Action	15,3
Drugar	Square Enix	Wettspiel	20,3
Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	Action	20,3
PowerPlay: Pool	System 3	Sportspiel	27,3
Tennis Masters	System 3	Sportspiel	27,3
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	27,3
Amplitude	1M	Musikspiel	30,3
Rocky Horror: The Director's Cut	Ubisoft	Adventure	
Enchanted Fall: The School of Wizardry	Noname	Adventure	
TommyLordsRemake	Electronic Arts	Sportspiel	
MySims Racing	Electronic Arts	Rennspiel	
SpongeBob Schwammkopf - Kuchensel	THQ	Simulation	
Sakigami 2 Evanes	Konami	Rollenspiel	
1. QUARTAL			
All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	
Barenzabbys	RTL	Simulation	
Die Gdte DS	RTL	Strategie	
Grey's Anatomy: The 12th Case	Ubisoft	Adventure	
Pets: Meine Affen-Familie	Ubisoft	Simulation	
Pets: Meine Katzen-Familie	Ubisoft	Simulation	
Pets: Meine Kame-Familie	Ubisoft	Simulation	
Sophies Freunde: Fashion Show	Ubisoft	Simulation	
Sophies Freunde: Krimi	Ubisoft	Simulation	
Sophies Freunde: Prämienballade	Ubisoft	Simulation	
APRIL			
The Great Gatsby	dtp	Jump & Run	3,4
Black Work	Edios	Denken	
Rock Revolution	Konami	Musikspiel	
JUNI			
2. QUARTAL			
Barnard: Verurteilte Baustein-Spiele	THQ	Geschicklichkeit	
Jagged Alliance	Empire	Strategie	
OKTOBER			
SpongeBob und seine Freunde: Der Meeres-Abenteuer	THQ	Geschicklichkeit	31,10
3. QUARTAL			
Harry Potter und der Halbblut Prinz	Electronic Arts	Adventure	
4. QUARTAL			
Phantasy Star Zero	Sega	Rollenspiel	
WEITERE 2008			
Colin McRae: Dirt 2	Codemasters	Rennspiel	
De Blob	THQ	Denken	
Gauntlet	Edios	Action-Adventure	
Infinite Space	Sega	Action	
Journey to the Center of the Earth 3D	THQ	Action-Adventure	
Kirby Super Star Ultra	Nintendo	Geschicklichkeit	
Minia Town	South Peak	Action	
Overlord Nations	Codemasters	Action-Adventure	
Rhythm Heaven	Nintendo	Musikspiel	
So Blonde	dtp	Adventure	



Nintendo peppt GameCube Klassiker mit Wi. Steuerung auf. Nach Pikmin folgt mit "Mario Power Tennis" der zweite Titel im 1. Quartal.



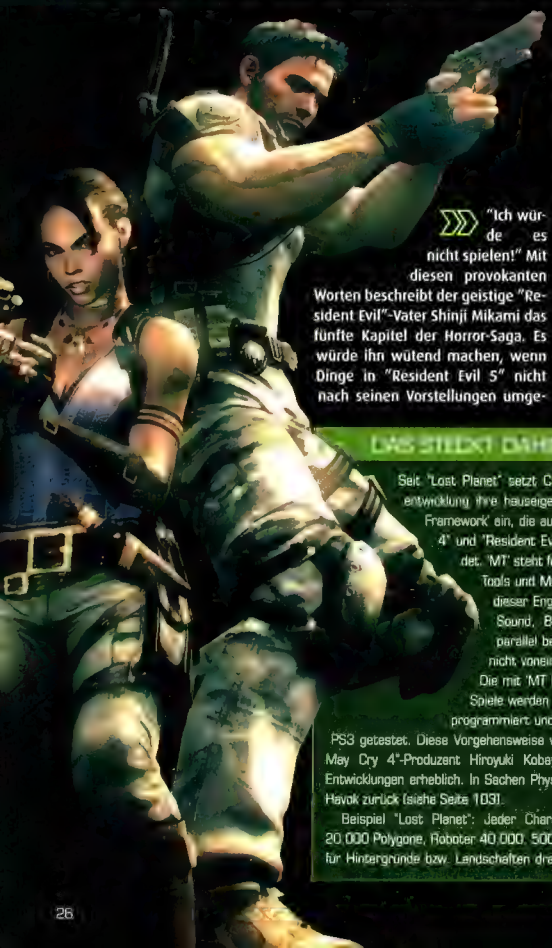
Die Crimson Skies-Macher verlagern Kämpfe in die Vertikale. Noch 2009 hangelt Ihr Euch auf PS3 und Xbox 360 durch die verdrehte Sci-Fi-Ballerei.



Im März erscheinen neue Episoden zu EA's Erfolgs-
marke "My Sims Racing" und "My Sims Party" bringen
putzigen Partyspaß für Wii.

RESIDENT EVIL 5

Raccoon City und Spanien waren nur der Anfang: Der Zombievirus infiziert Afrika und die Xbox-360- und PS3-Gemeinde!



„Ich würde es nicht spielen!“ Mit diesen provokanten Worten beschreibt der geistige „Resident Evil“-Vater Shinji Mikami das fünfte Kapitel der Horror-Saga. Es würde ihn wütend machen, wenn Dinge in „Resident Evil 5“ nicht nach seinen Vorstellungen umge-

setzt worden wären. Mikami hatte nämlich keinen Einfluss mehr auf die Entwicklung von Capcoms Mega-seller. Stattdessen zeichnen die Produzenten Jun Takeuchi („Lost Planet“) und Masachika Kawata (Wii-Version von „Resident Evil 4“) verantwortlich. Doch ist es wirklich so schlimm um Teil 5 bestellt? MI kämpfte sich ausgiebig durch die erste Hälfte des Spiels.

Eines vorweg: Mikami lässt sich ein erstklassiges Survival-Abenteuer entgehen! Denn der jüngste „Resident Evil“-Teil bietet wie der Vorgänger spannend inszenierte Horror-Action. Dennoch werden Serien-Fans spielerische Überraschungen mit der Lupe suchen. Teil

5 ist nach dem Erfolgsprinzip von „Resident Evil 4“ gestrickt.

Infektions

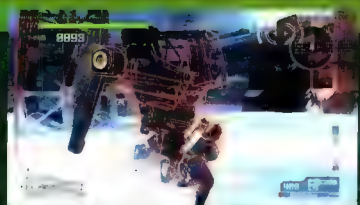
Zur Hintergrundgeschichte: Zwar war der Urheber der Zombie-Viren – die Umbrella-Corporation – bereits im Vorgänger nur noch eine Randerscheinung, allerdings gelangten Terroristen an das hochansteckende Höllenprodukt. Der in seinem dritten „Resident Evil“-Einsatz tätige Chris Redfield arbeitet nun für die BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance). Die Anti-Terror-Einheit bekämpft den Handel und die Verbreitung von Biowaffen auf der ganzen Welt. Chris Redfield wird ins-

DA SIEHT DAHINTER

Seit „Lost Planet“ setzt Capcom bei der Spielentwicklung ihre haus eigene Game-Engine „MT Framework“ ein, die auch bei „Devil May Cry 4“ und „Resident Evil 5“ Verwendung findet. „MT“ steht für Multi-Thread, Meta Tools und Multi-Target. Spiele mit dieser Engine können Grafik, KI, Sound, Bewegung und Physik parallel berechnen – soweit sie nicht voneinander abhängig sind. Die mit „MT Framework“ erstellten Spiele werden zunächst auf dem PC programmiert und auf Xbox 360 sowie

PS3 getestet. Diese Vorgehensweise vereinfacht laut „Devil May Cry 4“-Produzent Hiroyuki Kobayashi Multipattform-Entwicklungen erheblich. In Sachen Physik greift Capcom auf Havok zurück (siehe Seite 103).

Beispiel „Lost Planet“: Jeder Charakter besitzt bis zu 20.000 Polygone, Roboter 40.000. 500.000 Polygone gehen für Hintergründe bzw. Landschaften drauf. Komplette Szene-



Wie schon das Zombie-Epos nutzt auch „Lost Planet“ Capcoms eigene Spielengine „MT Framework“.

nien bauen sich so aus bis zu 4 Millionen Polygonen auf. Eine Zahl, die „Resident Evil 5“ noch toppen wird. Über 160 MB Speicher sind für Texturen reserviert – die Hintergründe verschlingen dabei die Hälfte. Capcoms Spieltrieb für PS3 und Xbox 360 sind für eine Standardauflösung 720p mit 30 Bildern pro Sekunde ausgelegt. Um die Bildrate stabil zu halten, wird in hektischen Situationen das Antialiasing deaktiviert. Die Verwandschaft der Titel wird bei Explosionen deutlich, die sich in „Lost Planet“ und „Resident Evil 5“ optisch ähneln.



360 Das eklige Wurmmonster ist immun gegen Kugeln: Zielt besser auf die herumstehenden hochexplosiven Gasflaschen!

beschauliche Dörferchen Kijjuu mitten in der afrikanischen Savanne gerufen, um den Machenschaften des Pharma-Unternehmens Tricell nachzugehen. Der Hauptdarsteller aus Teil 1 trifft zunächst seine neue Partnerin. Sheva Alomar ist aber mehr als reines Beiwerk: Vielmehr hilft Euch die fiesche Afro-Amerikanerin nicht selten aus der Patsche. Zunächst sollt Ihr Euren Kontaktmann in der hiesigen Metzgerei treffen. Doch das Dorf ist Chris nicht wohlgesonnen: Im Wegesrand blitzen ihm die blutroten Augen der Einwohner entgegen. Andere prügeln wie besessen auf ein in einen Leinensack geschnürtes Lebewesen

Teil 5 ist nach dem Erfolgsprinzip von "Resident Evil 4" gestrickt.

ein – ist das ein Mensch? Rechtzeitig erreicht Ihr die Fleischerei, wo Ihr endlich Eure Ausrüstung erhaltet. Denn alle Dorfbewohner sind von der aggressiven Seuche befallen und machen nun Jagd auf Euch!

Zäh und intelligent

Anfangs kämpft Ihr Euch durch das afrikanische Dorf, das durch ein



PS3 Nichts für Areschnophobiker: In unheimlichen Höhlen klemmen sich riesige Spinnen an unsere Helden. Gut, dass Euer Partner Euch aus der Misere befreit!

serienuntypisches Element glänzt: Es ist taghell! Dennoch ist der Wechsel vom Sonnenlicht in dunkle Höhlen trügerisch: Für einen kurzen Moment seht Ihr nämlich schwarz. Erst nachdem sich die Augen Eures Protagonisten angepasst haben, wisst Ihr, welch unerfreuliche Überraschung auf Euch wartet.

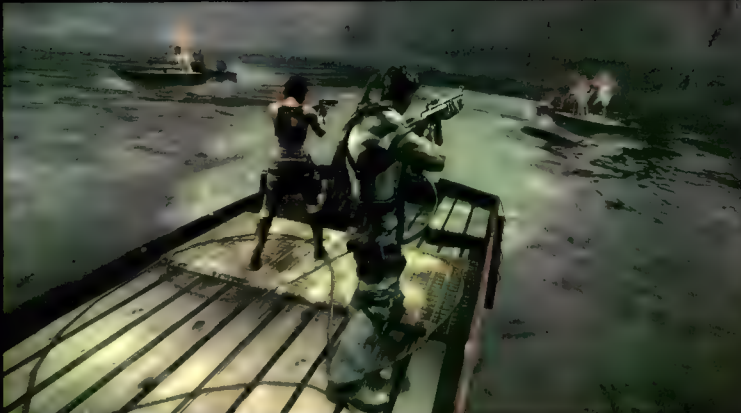
Die befallenen Kreaturen treten nun in Massen auf: Oft macht schon

die schiere Übermacht das Durchkommen unmöglich. Nur mit Grips erwerbt Ihr Euch der mit Schaufeln oder Macheten bewaffneten Zombies. Gut, wenn Ihr bereits einen Alternativweg ausgemacht habt. Der wütende Mob hat zum Vorgänger dazugelernt und greift organisiert von allen Seiten an. Schuld daran ist eine Mutation des aus Teil 4 bekannten Las-Plagas-Erregers.



Oliver Schultes

Herrlich! Die erste Hälfte des Spiels erlebte ich wie im Rausch: Ich staunte über die hervorragende Grafik, geriet wie in Teil 4 regelmäßig in Panik, grinste ob der Gigantomanie mancher Bosse und fieberte mit glänzenden Augen dem nächsten Schauplatz entgegen. Ich mochte die Serie von Anfang an und freute mich über die actionbetonte Runderneuerung bei "Resident Evil 4". Teil 5 spielt sich genauso exzellent und gibt mir sogar noch eine sexy Partnerin an die Seite, die sich im Solo-Modus meist clever verhält. Nur in einigen Szenen hätte ich mir etwas mehr Eigeninitiative von Sheva gewünscht: So verzichtete sie im Kampf gegen die Riesenfledermaus hartnäckig auf den Einsatz ihrer Granaten. Fein: "Resident Evil 5" erscheint hierzulande ungeschlitten – im Gegensatz zum Vorgänger ist diesmal alles drin.



300 Selbst auf dem Boot beharren Euch die intelligenten Untoten fest: pausenlos. Hier ist ein ruhiges Härtchen gefragt.



PS3 Nur der feile Lichtschein erhellt die finsternen Minen. Nicht selten springt Euch ein Zombie in den Weg. Dummerweise braucht Ihr aber beide Hände, um die schwere Lampe zu transportieren.



300 Kenner von Teil 4 erwartet ein unerfreuliches Wiedersehen mit fast unbesiegbaren Kettensägen-Hütern – dennoch haben diese einen wunden Punkt...

Offt ist direkter Kontakt unvermeidlich: Nach einem bleihaltigen Treffer taumeln die Gegner, was Euch Gelegenheit für eine handfeste Attacke gibt. Mittels eingetasteter Taste führt Ihr Kicks, Haken oder Stämpfer aus. Alternativ greift Ihr zum Messer. Doch Vorsicht: Gierige Gegner fallen Euch überraschend an. Nur mit Mühe schüttelt Ihr sie durch schnelles Drehen des Analogsticks ab.

Die feindliche Übermacht sorgt nicht selten für Panik. Dennoch dämmen die Entwickler Frust ein: Die Action passt sich an die Stärken und Schwächen des Spielers und seiner Bewaffnung an. Seid Ihr ausgebrannt, findet Ihr umgehend neue zerstörbare Kisten und Fässer mit Munition und Heilkräutern. Letztere sind seit dem ersten Teil fester Serienbestandteil: Kombiniert grüne oder rote Kräuter, um deren Heilwirkung zu verstärken.

Gesellig

Außerdem unterstützt Euch Eure Partnerin Sheva mit dem vollen Aktionspotenzial: Selbstständig nimmt

sie Gegner ins Visier und hält Euch den Rücken frei. Dabei steht sie Euch nie im Weg und lässt sich auf offensives oder defensives Verhalten festlegen. Sheva ist auch in der Lage, mittels Räuberleiter oder Sprunghilfe unerreichte Stellen zu erklimmen.

Ein wichtiges Spielelement bildet das gemeinsame Inventar: Chris und Sheva besitzen jeweils neun Inventar-Slots – Gegenstände dürfen (wie schon in "Resident Evil Zero") rege ausgetauscht werden, was Euch nicht selten missliche Lagen erspart. Praktisch im Eifer des Gefechts: Schwächelt Eure Gesundheit, heilt Sheva Euch automatisch mit Kräutern oder Sprays, sofern Ihr sie damit versorgt habt. Ebenso könnt Ihr Eure Partnerin anweisen, gelundene Gegenstände aufzunehmen. Sheva sucht aber auch auf eigene Faust nach Munition, die Ihr jederzeit einfordern dürft.

Zwischen den Kapiteln organisiert Ihr Eure Items und erwerbt freigeschaltete Waffen vom gesammelten Gold. Doch die teuren Knarren gibt es auch entlang des Wegesrandes. In teils gut versteckten Koffern und Schränken findet Ihr durchschlagende Wummen.



Michael Herde

"GEHT SO"

Wie Teil 4, Gillis hochgelobte Panik, wenn es mal wieder knapp wird, kenne ich aus 1.000 anderen Spielen, zum Beispiel "Fetris". Wenn es dort dem Ende entgegen geht, steigt der Adrenalinspiegel auch. Kritik hagelt es zudem für die Steuerung, die mir für einen Action-Titel zu lahm ist: Wieso kann Chris nicht gehen, wenn er das Messer oder eine Wumme zückt? "Dead Space" hat das besser gelöst und nebenbei war das Spiel gruselig und bot tolle Schockeffekte. Dass in "Resident Evil 5" besiegte Gegner blubbernd verschwinden, stört mich angesichts der farnosen Grafik. Lobenswert finde ich den Koop-Modus (inkl. Spitscreen) und Sheva, die mir mehrmals den Hintern gerettet hat.

So greift Ihr neben Eurer Pistole zu Maschinenpistole, Schrotflinte, Gewehr, Minen, Scharfschützengewehr und sogar zur Panzerfaust.

Reisefreudig

Gut gerüstet nehmt Ihr die Spur eines von Tricells Handlangern namens Irving auf. Diese führt auch durch einen Container-Hafen, der neben Sprengfallen eine weitere Überraschung bereit hält: Die aggressiven Zombie-Hunde sind zurück! Selbst am Güterbahnhof verfolgen Euch die gierigen Koter, bis Ihr endlich in den Minen Eure Ruhe habt – und noch mehr: nämlich Dunkelheit. Ohne Lichtquelle geht es hier nicht weiter. Doch für die schwere Baulampe samt Akku braucht Ihr zwei Hände und seid damit wehrlos. So wagt Ihr Euch Schritt für Schritt in die verschlungenen Gänge vor – hinter jedem



PS3 Panikattacke: Nur mit schnellem Drehen des Analogsticks entzieht Ihr Euch den handgreiflichen Gegnern.



360 Selbst in der Ölfabrikation habt Ihr keine Ruhe. Doch die treue Sheva hält Euch jederzeit den Rücken frei und hilft Euch aus der Klemme.

Eck kann die nächste böse Überraschung lauern.

Nach den Mäulen gelangt Ihr ins rot gefärbte Gebirge. An den steilen Felspfaden lauern Dynamit-bewaffnete Zombies, die Chris und Sheva in den siebten Himmel sprengen wollen. Erledigt die Gegner aus der Distanz und schlägt sie mit ihren eigenen Waffen – sprich, zielt auf den Sprengstoff. Ein Zwischenboss beendet das Versteckspiel: Der gigantische Insekten-Mutant ist gegen unsere geballte Feuerkraft scheinbar immun. Deshalb locken wir das Tier in ausgelegte Minen, damit es endlich seine verwundbare Stelle am Bauch offenlegt.

Schwer verletzt und um unsere Munition erleichtert geht es weiter auf vier Rädern: Wir schwingen uns hinter das Bord-MG eines rasenden

Hummer-Jeeps und erledigen reihenweise anrückende Zombies auf Motorrädern. Kniffliger wird es bei untot bemannten LKWs: Auf der Ladeplatte spannen die Virusträger bereits ihre Armbrüste. Doch auch sie sind einer zielsicheren Maschinengewehr-Salve unterlegen. Nach einem Wiedersehen mit einem riesigen, aus Teil 4 bekannten Gegner führt die Spur zu den hiesigen Ölfeldern. Auf dem Weg verschlägt es uns in die Sümpfe, wo Chris und Sheva mit einem Propellerboot das schiffbewachsene Gebiet durchforstern.

Außerdem erwartet das Team eine verschmutzte, weitaufge Ölfabrikation. Zahllose Rohre schlängeln sich über regenbogenfarbene Pfützen. In der heißen, stickigen Luft versucht Chris Ventile zu schlie-

ßen, um den mit Flammen versperren Weg freizumachen.

Cineastisch

In Sachen Inszenierung rangiert Teil 5 nahe an der Perfektion: Die stimmungsvolle Optik versetzt Euch direkt in die Haut der Protagonisten. Ihr fiebert den Erlebnissen von Chris Redfield und Sheva Alomar wie in kaum einem anderen Titel entgegen. Abwechslungsreiche Einsatzgebiete und spannende Zwischensequenzen lassen nie Langeweile aufkommen. "Resident Evil 5" fesselt von der ersten bis zur letzten Minute an den Bildschirm. Der intuitiven Steuerung, der bewährten Spielperspektive und dem ausbalancierten Schwierigkeitsgrad sei Dank. **ts**



"SUPER"

Thomas Stuchlik

Als Fan der klassischen "Resident Evil"-Teile stehe ich den Entwicklungen seit Teil 4 immer noch skeptisch gegenüber. Die fünfte Inkarnation führt die neue Linie

dabei konsequent weiter. Das ist loblich, denn Steuerung, Inszenierung und Spielablauf wirken wie aus einem Guss. Selten hat es so viel Spaß gemacht, den Weg freizuballern. Andererseits verkommt die Reihe immer mehr zum Action-Titel. Zwar herrscht doch Munitionsmangel, oft genug Panik, doch auf echte Schocker und eine Gruselatmosphäre warte ich hier vergeblich. Ebenso negativ ankreiden muss ich den linearen Spielablauf, der kaum Freiheiten lässt. Dennoch motiviert "Resident Evil 5" auch dank optisch aufwändiger Areale immer weiter. Hoffentlich erfüllt das fertige Spiel unsere hohen Erwartungen vollends!

SO KÄMPFT IHR GEMEINSAM

Sheva Alomar wird im Solospiel vom Computer gesteuert. Zu Beginn jedes neuen Unterkapitels darf aber ein menschlicher Spieler online oder im lokalen Netzwerk die Heldin übernehmen. Alternativ bestreitet Ihr das Horror-Abenteuer via Split-



PS3 Teamplay: Dank Voice-Chat habt Ihr im Multiplayer-Modus jede Situation im Griff.

screen. Dann wird der Bildausschnitt aber deutlich verkleinert und der Detailgrad heruntergeschraubt. Zuvor dürft Ihr für den Multiplayer-Modus "Friendly Fire" aktivieren oder deaktivieren. Der Host übernimmt die Rolle von Chris, der Gast spielt immer Sheva. Dabei ist es egal, wie weit der Gast in seinem Spiel vorangeschritten ist – der Host bestimmt das zu spielende Kapitel. Zu zweit ist das Spielerlebnis eine echte Bereicherung. Das gemeinsame Vorgehen macht nicht nur gegen die Zombies riesig Laune, sondern auch beim Wegschneppen der Gegenstände. Der Spielablauf ähnelt den PS2-Online-Teilen "Resident Evil Outbreak", in dem Ihr mit bis zu vier Spielern als Team agiert. Euch gegenseitig hilft und Gegenstände austauscht. Das erungene Levelinventar wie Waffen und Items bleibt Euch übrigens erhalten – egal, wie weit Ihr im eigenen Spiel seid. Das Ranking-System nach jedem Unterkapitel sorgt dabei für hohen Wiederpielwert.

RESIDENT EVIL 5

System
Entwickler
Hersteller
Genre
Termin

Capcom, Japan
Capcom
Action
12. März

- bombastische Inszenierung
- Sidekick Sheva ist eine echte spielerische Ergänzung
- verschärfte Einsatzorte versprechen viel Abwechslung

- der strikt lineare Spielablauf bietet wenig Freiheiten
- bisher nur wenige Story-Elemente vorhanden

Routiniert erstklassig präsentiert
Capcom das Horror-Epos. Teil 5 überzeugt spielerisch mit bewährtem Konzept sowie vielen Verbesserungen und Partner-Feature.

STORMRISE

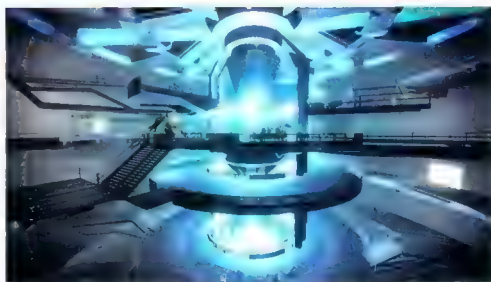
Nichts ist im Strategie-Sektor schneller als Maus und Tastatur! Oder kann es das Konsolen-Pad genauso gut?

Was haben Shooter-Fans und Echtzeitstrategie-Experten gemeinsam? Wem auf die Schnelle nichts einfällt, der sollte einen Blick auf "Stormrise" werfen, denn der britische Entwickler Creative Assembly arbeitet derzeit an seiner Antwort auf diese Frage. Die Devise lautet: flotte Schlachten aus der Verfolger-Perspektive gepaart mit der taktischen Tiefe eines Strategietitels. Wir sind nach London geflogen und haben Probe gespielt.

Das Aushängeschild von "Stormrise" ist die Steuerung, die für ein Strategiespiel ungewöhnlich schnelle Manöver erlaubt (siehe Kasten rechts). Mit dem linken Analogstick bewegt Ihr den Cursor und ändert die Blick-

richtung. Mittels A-Button bestätigt Ihr Eingaben wie Angriff und Vorrücken. So weit, so gewöhnlich. Interessant ist der als Pointer dienende rechte Knüppel: Tippt in eine Richtung und die Ansicht wechselt blitzschnell zur nächstgelegenen Einheit. Mit wenigen Handbewegungen schaltet Ihr durch Euren ganzen Truppenverband. In der Praxis funktioniert das System tadellos, benötigt aber Eingewöhnungszeit: Wir wollten instinktiv den rechten Stick zur Kamerajustierung nutzen, was ein verwirrendes Einheiten-Skippping zur Folge hatte.

Wie in Ubisofts "EndWar" klebt die Kamera dicht an den Einheiten, um ein Mittendrin-Gefühl zu erzeugen.



Kämpfe finden auf mehreren Ebenen gleichzeitig statt. Eine solche Rundum-Sicht werdet Ihr im fertigen Spiel allerdings kaum zu sehen bekommen.

gen. Eine Übersichtskarte dürft Ihr nicht aufrufen – Ihr seht immer nur das, was Eure Truppen sehen. Und

was Ihr nicht seht, dürft Ihr nicht angreifen.

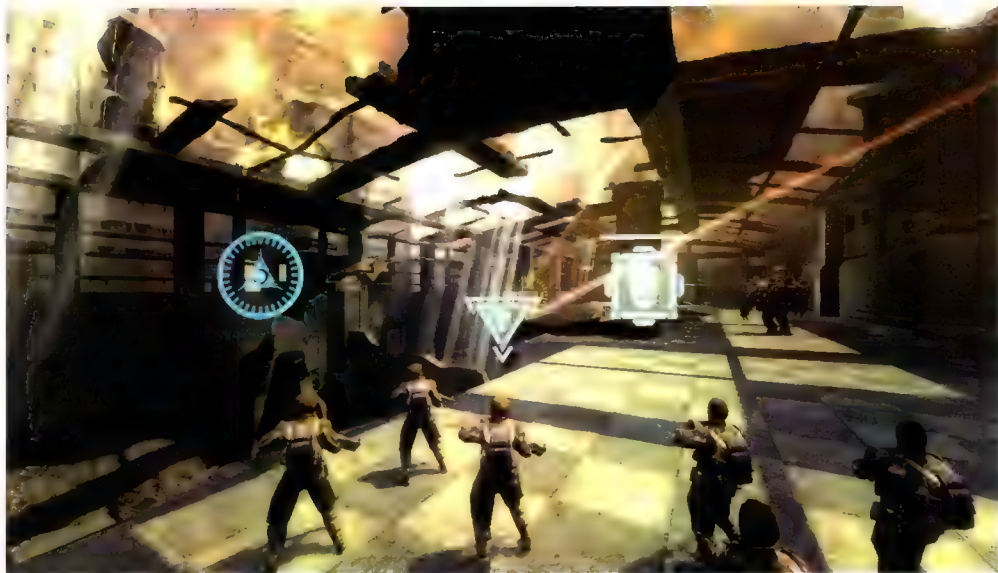
So innovativ das Steuerungskonzept ist, so überraschungsarm fällt die Sci-Fi-Story aus. Von einer Klimakatastrophe ausgelöst, fegt ein Wustenturm über die Erde hinweg und zerstört nahezu alles menschliche Leben. Die Privilegierten verstecken sich unter Tage in Schlafkammern, die weniger Glücklichen passen sich durch



Die mutigen Salizen zetteln uns mit einem Feuer-spuckenden Flugdrachen ein – Umgebung und Gebäude sind aus so taktischen Gründen aber nicht zerstörbar.



Hinter schützenden Barrikaden erwarten Eure Einheiten einen Verteidigungsopusus von 50 Prozent.



Spielsicht: Jeder ausgewählten Einheit guckt ihr über die Schulter. Die Icons repräsentieren eure Truppen und geben Übersicht – eine Karte gibt es in „Stormrise“ nicht

Mutation den widrigen Umständen an. Tausend Jahre später erwachen die mit modernen Technologien ausgestatteten Echelon aus ihrem Winterschlaf und beanspruchen die Gebiete zurück, die von den Mutanten, den Sai, nicht kampflös aufgegeben werden. Die in zwölf Missionen erzählte Story über den klassischen Kampf um Lebensraum versetzt uns kaum in Wallung, die Echtzeit-Kämpfe gegen die Sai fordern aber unsere ganze Konzentration. Mit Fußsoldaten, Kampfrobotern und Flugzeugen der Echelon ziehen wir ins Gefecht, die mutierten Sai halten mit kletter- und sprungstarken Einheiten dagegen; einige können sich sogar

unsichtbar machen. Da die Kamera in Schulterhöhe der jeweiligen Einheiten positioniert ist, stellt das Flugzeug das geeignete Mittel dar, um aus luftiger Höhe einen Überblick über das Schlachtfeld zu gewinnen (alternativ lasst ihr einen Soldaten ein Dach erklimmen und von dort die Lage sondieren). Verlasst euch aber nicht auf diese Top-Down-Sicht, denn alle Levels verfügen über mehrere Ebenen und bieten viele Verstecke. Feinde verbergen sich hinter Vorsprüngen, in für euch in Echtzeit begehbaren Gebäuden oder in unterirdischen Systemen. Im Probenfall erwies es sich als gute Methode, als Späher vorzugehen und

weitere Einheiten über die Flügel zu schicken. Über die 'indirekte' Kontrolle (die Kamera verharrt bei einer Einheit) kommandiert ihr sämtliche Verbündete an jeden beliebigen Kartenpunkt – ihr müsst nicht jeden Trupp einzeln wählen und vorrücken. Das spart Zeit und ihr erteilt von einem strategisch günstigen Punkt aus Marschbefehle. So gelingt euch Überraschungsangriffe oder ihr kesselt den Feind ein.

Typisch für Strategiespiele ist der Ressourcenabbau: Ihr kontrolliert in den Levels verstreute Energiequellen, mit deren Hilfe ihr frische Truppen baut. Je mehr Energie ihr verwaltet, desto mächtigere Einheiten schickt ihr aufs Feld. Das Einheitenlimit sorgt

dafür, dass Masse nicht über Klasse siegt; Gebäude dürft ihr hingegen nicht errichten. Mit genügend Energie kauft ihr euch zudem bis zu drei Upgrades für Infanterie, Luft und Technik – entsprechend umkämpft sind die in den Himmel leuchtenden Rohstoff-Knotenpunkte.

Besonders im Multiplayer-Modus will „Stormrise“ punkten und im E-Sport-Sektor mitmischen. Derzeit laufen die Betatests auf Hochtouren, daher steht die finale Kartenzahl noch nicht fest. Bis zu acht Spieler sollen aber gleichzeitig antreten. Zudem steigt ihr jederzeit in ein laufendes Match ein und aus – Ressourcen werden dann auf die Mitspieler aufgeteilt. *pu*

SO FUNKTIONIERT DIE WHIP-SELECT-STEUERUNG

- 1 Die Verfolgen-Perspektive ist die gängige Ansicht. Mit dem rechten Stick aktiviert ihr die Whip-Select-Steuerung, mit der ihr blitzschnell von Einheit zu Einheit springt.
- 2 Der Lichtkegel ist eine optische Zielhilfe. Markiert eine sichtbare Einheit und lasst den rechten Stick los, um dorthin zu wechseln.
- 3 Jede Einheit wird mit einem Symbol auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn eine Einheit nicht zu sehen ist, visiert alternativ das entsprechende Einheiten-Symbol an.
- 4 Wir markieren den vor uns laufenden Walker, den wir als Vorhut einsetzen.
- 5 Der Walker eröffnet uns eine neue Perspektive auf das Schlachtfeld. Da wir das Geschehen nur aus den Augen unserer Einheiten sehen, wechseln wir ständig zwischen den Einheiten.
- 6 Unser Soldatenverband befindet sich nicht in Sichtweite des Walkers. Anhand des Einheitsymbols wissen wir aber um dessen Standort.



System	Creative Assembly, England
Entwickler	Sega
Hersteller	Echtzeit-Strategie
Genre	März
Termin	

- » Vertikaler Kampf auf mehreren Ebenen
- » schnelle Whip-Select-Steuerung via Icons
- » taktisches Verstecken

- » Kontrollen erfordern Eingewöhnung
- » wenig Einheiten Typen

Echtzeitstrategie mit Fokus auf Action und Steuerung – das genetypische Mikromanagement entfällt zugunsten der Geschwindigkeit.



MAD WORLD

Segas ultrabrutale Comic-Action sprengt alle Grenzen – und das ausgerechnet auf der familienfreundlichen Wii-Konsole.



» Mord ist Sport – zumindest in "Mad World", dem Wii-Debut von Platinum Games. Dort haben ehemalige Mitarbeiter des Clover Studios, das uns die überdrehten Prügel-spaße "Viewtiful Joe" und "God Hand" bescherte, eine neue Heimat gefunden. Nun schlagen sie ein weiteres Kapitel ihres genial-verrückten Schaffens auf. Dabei sollten vor allem Gore-Fans beide Augen auf "Mad World" werfen, denn so etwas gab es noch nicht zu sehen!

Euer Held heißt Jack Cayman und dort, wo sich üblicherweise die rechte Hand befindet, trägt er eine Kettensäge. Diese ungewöhnliche Prothese kommt Jack in den 'Deathwatch Games' gerade recht: Wie im Schwarzenegger-Film "Running Man" steht eine Unterhaltungsshow im Mittelpunkt, bei der Ihr umso mehr Punkte kassiert, je grausamer Ihr Eure Gegner tötet.

Blut und Spiele

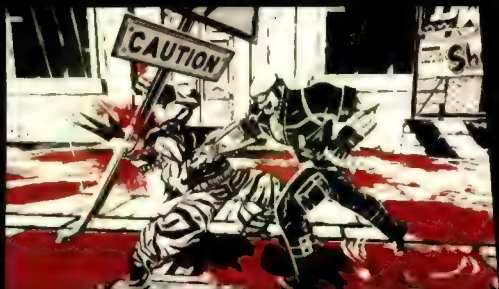
Das auffälligste Merkmal von "Mad World" ist zweifelsohne der konkurrenzlose Comic-Look, der sich auf die Farben Schwarz, Weiß, Gelb und jede Menge Rot beschränkt. Wie spektakulär das Spiel in Bewegung

aussieht, lässt sich auf Screenshots leider kaum vermitteln.

Einfacher ist der Spielablauf erklärt: Wie in Old-School-Prüglern à la "Final Fight" oder "Streets of Rage" kämpft Ihr erst gegen hordenweise Klonfeinde, bis Ihr die erforderliche Mindestpunktzahl erzielt habt und zum finalen Bossduell zugelassen werdet. Immer wieder rufen die Kommentatoren der Show spontane 'Bloodbath Challenges' aus, in diesen zeitlich limitierten Missionen treibt Ihr Euren High Score nach oben, indem Ihr Gegner in riesige Ventilatoren und unter eine Stachelpresse befördert oder in der Disziplin 'Man Dart' mit einem Baseball-Schläger ge-



Wie in der Regel verfolgt Ihr Jacks Treiben aus der Schulterperspektive, in einem Level schwingt er sich jedoch auf ein Motorrad und bekämpft in "Road Rash"-Manier hinterhältige Rocker-Roadies.



WW Treibt Widersacher Straßenschilder durch die Rube oder sägt ihnen die Beine ab. Jede Aktion wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet und sieht in Bewegung fantastisch aus. Links unten folgt ihr der eingeblendeten Controller-Bewegung, um Gegnern den Kopf zu verdrehen. Rechts daneben trifft Jack auf eine gesplante Persönlichkeit.

Schleudert Gegner in 'Man Dart' gegen eine riesige Darttafel.

gen eine gigantische Darttafel schleudert.

Die abschließenden Bosskämpfe erstrecken sich über mehrere Phasen, bei denen ihr eingeblendete Bewegungen ausführt, um dramatische Manöver auszuführen. Dabei sind Endgegner wie Schauplatze ebenso vielfältig wie skurril – das

Spektrum der Örtlichkeiten umfasst ein Gangster-Ghetto inklusive U-Bahn-Bereich, ein Gruselschloss und eine roboterbesiedelte Weltraumstation.

Überraschend vielseitig ist auch Euer Move-Repertoire: Diverse Nahkampfatacken mit Faust und Säge führt ihr durch vertikale und horizontale Bewegungen der Remote sowie mithilfe der B-Taste aus. Via A-Taste packt ihr Eure Opfer am schalltischen und pfeift es in die oftmals mit Fallen gespickte Umgebung. Springen und Ausweichrolle gehören natürlich ebenso dazu wie

eine Lock-on-Funktion, auf Wunsch zentriert ihr die Kamera hinter Eurem Rücken. In der Vorab-Version kommt es dennoch zu Übersichtsproblemen, Splatter-freunde nehmen das angesichts der unzähligen Finishing-Moves, Combos und Extrawaffen wohlwollend in Kauf.

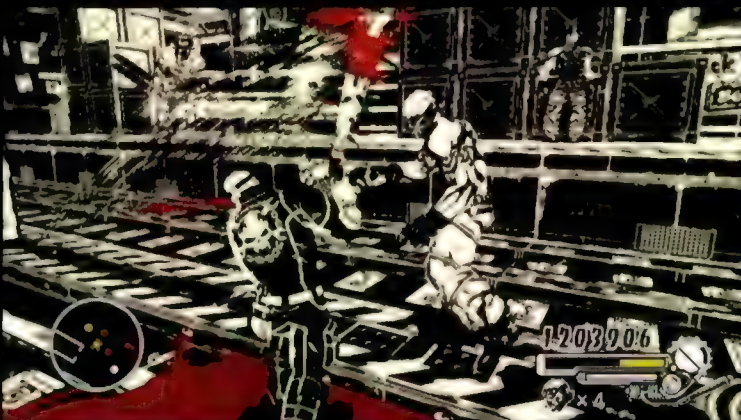
The Sound of Violence

Gleichsam beeindruckend wie beängstigend ist der Einfallsreichtum, mit dem die Entwickler aus Werk gegangen sind: Zersägt Widersacher längs wie quer, rammt sie mehrmals gegen Stachelwän-

de, raspelt sie an vorbeifahrenden Zügen in kleine Scheiben, spült sie die Toilette hinunter oder werft sie in einen Müllcontainer, um sie vom herabfallenden Deckel in der Mitte zerteilen zu lassen. Immer neue Ereignisse gibt es zu entdecken: Im U-Bahn-Schacht werfen wir einen Geldkoffer auf die Gleise, woraufhin eine gierige Horde jubelnd versucht, unherfallende Scheine zu fangen, ohne den nahenden Zug zu bemerken...

Begleitet wird die ins Absurde übersteigerte Gewaltorgie von einem ungewöhnlichen Soundtrack, der locker den Spagat zwischen Gangsta-Rap und Industrial-Rock meistert. Der Titeltrack weist sogar Ohrwurmqualitäten auf.

Als Krönung enthält "Mad World" einen Zweispieler-Modus, in dem ihr via Splitscreen gemeinsam um den High Score spielt. *mh*



WW An zahlreichen Stellen findet Jack neue Waffen, zum Beispiel diese Stachelkeule. Schüttelt die Remote für normale Angriffe, mit der B-Taste ladet ihr einen deftigen Hieb auf. Nicht im Bild: zwei Klängen inklusive Krabs-Uppercut und Rotationsattacke.

System	Wii
Entwickler	Platinum Games, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Action
Termin	März (nicht in Deutschland)

DAS BEFALLT UNS

- Unvergessen: ein frischer Grafikstil
- unzählige, mitwitzige Finishing-Moves
- blutbefleckte High Score Jagd
- geübte Wii-Steuerung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

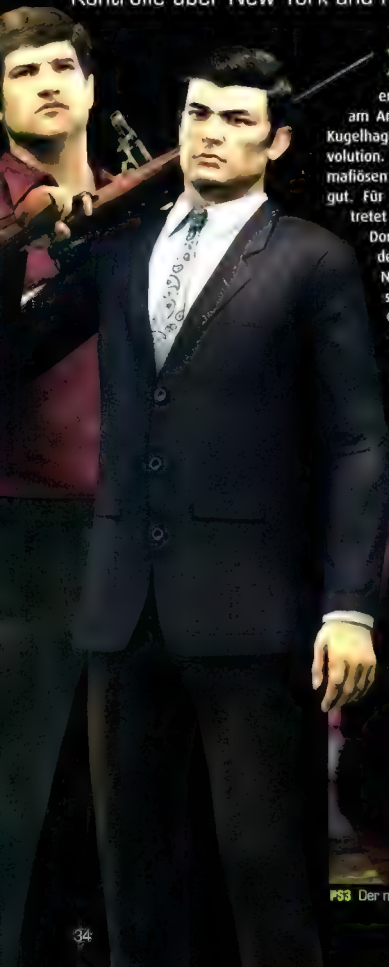
- chaotische Kameraführung
- Langweiligkeit im Fräglich

FAZIT "Mad World" sprüht vor kompromisslos-verrückten Ideen in einer stilistisch einzigartigen Comic-Welt, die nur importwillige Spieler für sich entdecken werden.



DER PATE II

EA befördert Euch zum Unterboss des Corleone-Clans und gibt Euch die strategische Kontrolle über New York und Havanna.



Aldo Trapani ist tot.

Der Protagonist des ersten "Pate"-Spiels stirbt am Anfang der Fortsetzung im Kugelhagel der kubanischen Revolution. Das ist traurig, in einem mafiosen Sinne aber auch ganz gut. Für Euch nämlich, denn Ihr tretet mit dem neuen Helden Dominic in die Fußstapfen des verbliebenen Dons von New York. Hier tummeln sich im Jahre 1959 allerlei Clans der Cosa Nostra und das schlägt Eurem Boss Michael Corleone schwer aufs Gemüt. Da ist es selbstverständlich, dass Ihr als loyales Familienmitglied die Straßen der

US-Metropole wieder unter Kontrolle bringt. Anfangs mit nur einem Mobster als Verbündeten, eröffnet Ihr Euren eigenen Zweig des berühmten Clans und marschiert im blutroten Seidenhemd hinein in den überreifen 'Big Apple'.

Act like a mobster

Die eine Hälfte des Spielprinzips kennt Ihr schon. Nicht nur aus dem Vorgänger, sondern auch aus "Grand Theft Auto", "Saints Row" usw.: Leute vermöbeln, Leute totschießen, Leuten ihre Autos klauen und Leuten ihre Läden klauen. Das ist nichts Neues, geht bei "Der Pate II" aber gut von der Hand. Faustkämpfe bestreitet Ihr per Schultertasten, mit dem Analogstick zerrt Ihr Eure

Opfer durch die Gegend oder wählt bei Feuergefechten, ob Ihr ihnen lieber in den Kopf oder in die Beine schießt. Besonders brutal müsst Ihr Euch mitunter gebärden, wenn Ihr den Besitzer eines Bordells, einer Bäckerei oder eines Restaurants von den Vorzügen einer Corleone-Patenschaft 'überzeugen' wollt. Zwei Markierungen am 'Stress-Balken' Eures Klienten zeigen an, ab wie viel Druck er sich Eurer Sache anschließt und wann er zusammenbricht. An dieser Stelle legen wir flott eine Schweigeminute für die Jugendschützer ein. "Der Pate II" gehört nicht in Kinderhände. Laut Executive Producer Hunter Smith erscheint das Spiel mit sämtlichen Blut- und Splattereffekten in



PS3 Der neue Held Dominic führt die brandneuen Feurereffekte vor und lässt ein Mobster-Mobil in Flammen aufgehen.



PS3 Beim Drive-By-Shooting offenbart sich eines der schlimmsten Verbrechen der ausgehenden 50er-Jahre: Hair-Crimes.

Deutschland. Wir glauben das zwar nicht so recht, gehen aber in jedem Fall von einer USK-Freigabe 'ab 18' aus.

Think like a Don

Der Gewaltanteil des Mafiaspiels ist Gottlob nicht dessen Alleinstellungsmerkmal. Im Gegensatz zu Teil 1 greift der Action-Part nahtlos in den neuen Strategie-Teil des Spiels. So haben Eure Mobster diesmal einzigartige Charaktereigenschaften, Spezialfähigkeiten wie Heilung oder Brandstiftung und dürfen nur bestimmte Waffentypen nutzen. In vier Online-Modi könnt ihr in die Haut Eurer Mafiosi schlüpfen und ihre Fähigkeiten trainieren. Heuert ihr einen neuen Schläger an, rücken die bisherigen Untergebenen in der Hierarchie auf. Vom gemeinen Soldaten über den Capo bis zum Unterboss. Wollt ihr einen Mitarbeiter loswerden, habt ihr mit

Echte Paten prügeln und planen simultan.

moralischen Skrupeln zu kämpfen. Entlassen wird in der Cosa Nostra niemand, ihr müsst ihn schon zum Abschuss freigeben. Während ihr in Echtzeit Eure Truppe zusammenstellt und auf der taktischen 'Don's View'-Karte (siehe Kasten) Eure Zielorte auswählt oder Eure Leute auf eigenständige Missionen schickt, sind auch die übrigen Familien nicht müßig. Der Wettkampf um die Kontrolle über sogenannte 'Crime Rings' zwingt Euch neben aller Prügelei zum beständigen strategischen Planen. Habt ihr alle Gebäude eines Ringes unter Eure Gewalt gebracht, winkt ein feiner Bonus wie die Ausstattung mit Schlagringen, flottere Autos oder finanzielle Vorteile. Doch Vorsicht:



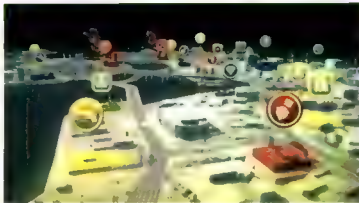
PS3 Auch Bäckereien gehören zu potenziellen Zielen der Schutzgeld-Mafia. Gibt der Brotchenmacher nicht klein bei, sucht er seine Zähne bald im Sammelteig.

Laut den Entwicklern können Euch gegnerische Familien die Boni auch mitten im Kampf wieder ablocken, indem sie zum Beispiel eines Eurer 'Crime Ring'-Gebäude in die Luft jagen. Da hilft irgendwann nur der gezielte Angriff auf die anderen Clans. Habt ihr die persönliche Schwäche eines verfeindeten Familienmitgliedes herausgefunden, könnt ihr es dauerhaft aus dem Verkehr ziehen. Ist New York dann schließlich in Eurer Gewalt, steht endlich die Rache für den Tod von

Aldo auf dem Programm. Zurück in Kuba habt ihr mit der geballten Macht der amerikanischen Mafia im Rücken nur ein Ziel: Die Hauptstadt Havanna knacken! Der Ansatz der Entwickler, Euch die Perspektive eines dauergestressten Dons nahezubringen, der simultan Kämpfe ausfechten, seine Soldaten kontrollieren und zusätzlich die anderen Familien in Schach halten muss, klingt nach frischem strategischem Wind im chronisch seichten Genre der 'GTA'-Klone. **mw**

MIT DEN AUGEN DES DON

Die dynamische Don's View-Karte ist das strategische Herzstück von Der Paten II. Mit aussagekräftigen Farben und Symbolen informiert Euch das Spiel über lohnende Missionsziele, Krisenherde und die Aktivitäten der feindlichen Familien. Auf einem Blick seht ihr hier, wie viel Kontrolle von Euch kontrollierten Läden, Fabriken und Restaurants einbringen, welche Orte ihr für einen Crime Ring erobern müsst und welche Boni ihr bei der Komplettierung des Ringes gewinnt. Brennt eine Lokation, wird sie angegriffen und ihr solltet intervenieren. Je nachdem, wie gut trainiert Eure Handlanger sind, könnt ihr sie im 'Don's View'-Modus auf sebstständige Einsätze akkommandieren oder sie als Eskorte für die Ziele auswählen, die ihr selber persönlich übernehmen wollt.



Die Don-Perspektive fungiert nicht nur als strategische Übersichtskarte, von hier aus befehligt ihr Eure Familie.

System: **PS3, X360**
Entwickler: **EA Redwood Shores, USA**
Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **6. März**

- Ineinandergreifen von Action- und Strategie-Part
- Mobster-Management mit RPG-Elementen
- Cosa Nostragie dank Film-Lenz

- Strategiepart lässt sich nicht deaktivieren und konnte reine Actionspiel überfordern
- massive Pop-Lips

"Der Paten 2" ist per Strategie-Spritze eine echte Weiterentwicklung des "Krimineller im Sandkasten"-Konzeptes.

MINI NINJAS

Überraschung! Die Macher der bitterbösen "Hitman"-Serie laden Euch auf ein zauberhaftes Ninja-Abenteuer ein. Wir haben die Spielmacher in Dänemark besucht.

Schon blöd, wenn gerade die Welt den Bach runter geht, und niemand da ist, sie zu retten. So geschehen bei "Mini Ninjas": Ein dusterer Samurai-Warlord überzieht ein Fantasy-Königreich mit Dunkelheit und verwandelt unschuldige Waldbewohner in willenlose Soldaten. Mit geschultem Blick erkennt der ebenso weise wie greise Ninja-Meister die Bedrohung und entsendet seine

besten Männer – solange, bis nur mehr der blutjunge Hähling Hiro und sein feister Kumpel Futo übrig sind. Da die entsandten Elitekämpfer spurlos verschwinden und die am Horizont aufziehenden Unheilswolken immer düsterer werden, liegt das Schicksal der Welt nun in Händen der beiden Mächtegegn-Ninjas.

An dieser Stelle betreten wir das Universum von "Mini Ninjas" und begutachten zuerst die stimmige Grafik: hübsch, bunt, sympathisch – ein bisschen zu kindlich vielleicht. Sehr sauber und makellos – dafür etwas wenig detailliert. Comic-haft und übertrieben – aber nicht so eindeutig auf Anime ge-



Beim ersten Boss kommt Ihr mit Rambo-Attitude nicht weit. Kluge Ninjas harren hinter Bäumen aus und warten, dass das Schwert des Rupels im Holz stecken bleibt.

trimmt wie die Cel-Shading-Schönheiten "Naruto" und "Dragon Ball Z Budokai". Eine solche Spielwelt lädt zum Erkunden ein, das machen wir und laufen prompt der ersten Schurkenpatrouille in die Arme. Mit simplen Knopfkommandos sabelt unser Ninjawicht die ungefährlichen Antagonisten nieder – statt blutiger Scheibchen bleiben von den Schurken nur kleine Rauchwolken übrig, die sich zu unserer Freude in niedliche Tiere verwandeln; so also kon-

nen wir die verzauberten Wald- und Wiesenbewohner befreien.

Ein weiterer Knopfdruck lost den ersten Zauberspruch aus: Hiro schlüpft in die Haut respektive das Fell eines Kaninchens und wir hoppelnd in Nagersicht durchs wogende Gras. Weil das aber schnell langweilig wird, müssen größere Tiere her: Im Körper des Bären können wir Feinde in die Flucht brüllen, als Wildschwein rempeln wir die behelmte Bande einfach nieder.



DIE MACHER DER NINJAS IM GESPRÄCH

MI: Hand aufs Herz – was hat Euch bei der Entwicklung von "Mini Ninjas" am meisten Kopfzerbrechen bereitet?

Lind: Am schwierigsten war der Spagat zwischen Ernstgefühlichkeit und spielerischer Tiefe. Während sich zwölfjährige Kids über das leicht zu erlernende Kampfsystem und die niedliche Grafik freuen, wollen wir ältere Spieler mit mehr galten Zaubersprüchen und Schleichelementen ködern.

Budolph: Wir wollen dem Spieler Möglichkeiten aufzeigen, ihn aber zu nichts zwingen. Deshalb kommt Ihr zwischen insgesamt sechs Ninjas wechseln und entscheidet selbst, ob Ihr zu B

bestimmte Zaubersprüche und Fähigkeiten einsetzt oder nicht. Ihr könnt Euch das ein bisschen wie die Wahl zwischen den Plasmaden in "BioShock" vorstellen.

Lind: Auch das Kampfsystem machte uns ziemlich zu schaffen – nach mittlerweile 20 Iterationen sind wir aber zufrieden mit dem Ergebnis.

Die von Euch entworfene asiatische Fantasy-Welt mit den vielen Tieren wirkt sehr stimmig und harmonisch...

Lind: Wir haben uns damit sehr viel Mühe gegeben. Unsere Heiden sprechen Japanisch, die Musik wurde mit

original ferrostischen Instrumenten eingespielt. Die niedlichen Tiere, die Ihr befreit, stehen sinnbildlich für die Unschuld der Natur.

Ihr habt uns erzählt, dass "Mini Ninjas" keinen Mehrspieler-Modus haben wird. Da werden vor allem die jüngeren Zucker aber enttäuscht sein.

Budolph: Das müssen wir in Kauf nehmen. Vielleicht reichen wir einen solchen Modus aber in einem Nachfolger nach. Im Moment wollen wir uns auf die Erzählung einer Geschichte konzentrieren, deshalb dürfte Ihr nur a. einen



Effects Artist Fredrik Budolph (links) und Produzent Jonas Lind (rechts) freuten sich über unsere MANAC Ausgabe mit "Hitman"-Cover.



Heimlich sind im Vorteil: Wer kraxelt und schleicht, vermeidet handgreifliche Auseinandersetzungen mit großen Gegnern und ihren noch größeren Stachelkeulen

Die nächste Gegnerschar wollen wir umgehen: Hiro schleicht geduckt durchs Schilf, die kurzschichtigen Soldner können ihn zwischen den Halmen nicht ausmachen. Einen Tarnindex wie in "Metal Gear Solid" braucht es dafür nicht – entweder ihr seid perfekt getarnt oder aber astrein sichtbar. Weil unsere Feinde noch einen Käfig mit einem gefangenen Tier mit sich führen, entscheiden wir uns doch für die Wüterich-Variante: Wir ersetzen den kleinen Hiro durch Futo – der bringt einige Pfunde und seinen Holzhammer mit. Rums, bums Feinde platt, Fuchs befreit. Dafür gibt es Erfahrungspunkte, mit denen wir die Werte unserer Kämpfer aufmobeln; das ist zwar ungefähr so innovativ wie ein Snipergewehr bei einem Ego-Shooter, dafür kommen auch jüngere Zocker mit dem einfachen Menu zurecht. Mehr Vielfalt

erwartet Euch bei Dealern, die nicht nur Quests und Trainingslektionen für Euch haben, sondern auch einen geräumigen Bauchladen: Erwerbt neue Waffen, Rezepte sowie Tränke und mixt via 'Alchemy-System' Heiltränke oder Kampfsäfte.

Insgesamt warten sechs spielbare Ninja-Kids auf Euch; wir hatten das Vergnügen, den lustigen Special-Move der wieselflinken Suzume zu bewundern: Sie flötet den Feinden eine asiatische Weise vor und lässt sie buchstäblich nach ihrer Pfei-



Im Standbild deutlich hübscher als in Bewegung: Die Wii-Fassung leidet derzeit noch unter Kantenfärbungen

MOBILE SCHLEICHTOUR

Weniger Action, mehr Hüpfspaß und reichlich Dialoge – dafür steht die DS-Fassung. Auch auf dem Nintendo-Handheld stapft ihr durch eine 3D-Welt. Diese ist ansehnlich modelliert, wirkt bisweilen aber arg leblos. Fantasiereicher und entzückender finden wir die 2D-Minispiel-Einlagen: In den 'Planes of Spirits' (Bild rechts) kraxelt, puzzelt und pusht ihr ein Schriftzeichen-Männchen durch bildschirmgroße Stages



Sieht schick aus und ist mit Ideen gespickt – das flache Minispiel

fe tanzen. Noch spektakulärer ist Hiros Superattacke: Während eines Sprunges friert ihr das Geschehen ein und rotiert die Kamera stillvoll um Euren Helden. Markiert dann mehrere Feinde, damit Hiro sie blitzschnell selbstständig ausschaltet. Nach und nach könnt ihr immer mehr Finsternisse auf einmal markieren – Wii-Spieler zielen dank Remote-Pointer besonders komfortabel.

Auch Euer Samuraihut hält etliche Überraschungen parat: Benutzt die Kopfbedeckung unter anderem als praktisches Paddelboot oder lebensrettenden Schild im Pfeilhagel. In der Nähe der großen Samurai burgen

wird "Mini Ninjas" plötzlich düster: Unwetter und Naturkatastrophen plagen das Land solange, bis ihr den Herrn der Burg erledigt habt. Kombiniert die Fähigkeiten der Helden, klettert über Mauern, balanciert über schmale Stege und zwingt dicke Bosse in die Knie.

Uns hat die wenig innovative, aber sympathische Mixtur aus "Tenchu", "Zelda" und "God of War" (minus Gewalt) gut gefallen – freut Euch auf ein familienfreundliches Action-Adventure im Stil des PS2-Katzenabenteuers "Legend of Kay". **ms**

System: 10
Entwickler: 10 Interactive, Dänemark
Hersteller: Eidos
Genre: Action-Adventure
Termin: 3. Quartal

- strömungs-purige Spielwelt
- tolle Soundkulisse
- pfiffige Spezial-Attacken
- eine zündende, aber leise

Friedvolles Fantasy-Abenteuer mit einer bunten Schleich-Prügel-Hüpf-Mixtur – ein solches Spiel hätten wir vom "Hitman"- und "Kane & Lynch"-Team nicht erwartet.



Das Leben eines Ninjas könnte schön sein – für solch relaxte Bootsfahrten im eigenen Hut habt ihr selten Zeit



25 Jahre Beat'em-Ups

TEIL I

MI Games lässt 25 Jahre Prügelspiele Revue passieren – im ersten Teil stehen 2D-Schlägereien im Mittelpunkt.

Das Genre der Beat'em-Ups hat einen imposanten Werdegang hinter sich: Kämpfe zwischen unförmigen Pixelhaufen in "Karateka", "Yie Ar Kung-Fu" oder "Kung Fu Master" entwickelten sich zu Duellen mit butterweichen Animationen in den aktuellen Highlights "Soulcalibur IV" und "Street Fighter IV". Trotz grafischer Tristesse war für das erste Arcade-Prügelspiel "Karate Champ" von Data East eine hochentwickelte künstliche Intelligenz vonnöten – sie sollte den Schlagabtausch mit der CPU interessant gestalten. Damit stellte das Genre bereits 1984 einen Gegensatz zu den KI-technisch belanglosen Hüpf- und Ballerspielen seiner Zeit dar. Auch die Steuerung mit zwei Acht-

Wege-Joysticks ohne Buttons war für damalige Verhältnisse extrem komplex: Mit einem Stick bewegte der Spieler den Kämpfer, mit dem anderen wurden Tritte und Schläge verteilt. Bereits damals focht man auf zwei Gewinnrunden, die ersten Bonusrunden gab es auch. Obwohl der Automat nur einen Kämpfer bot – wahlweise in roter oder weißer Kleidung – erlangte er dennoch Berühmtheit: Im wegweisenden Martial-Arts-Film "Bloodsport" mit Jean-Claude van Damme war das Duell mit Pixelfäustern sogar kurz zentrales Thema des Streifens. Wer sich selbst ein Bild vom Prügelpionier machen will, kann das mit der japanischen "Oretachi Geasen Zoku Zono Collection" für die PS2 tun.

Data East streicht die Segel

Wie so viele Vordenker ruhte sich Data East auf den Lorbeeren aus, legte nichts Neues nach und überließ der hungrigen Konkurrenz das Feld. Nach "Karate Champ" spielten die Japaner keine Rolle mehr in der rasanten Entwicklung des Genres. Mit "Fighter's History" machten sie 1993 noch einmal auf sich aufmerksam, allerdings im negativen Sinne – nämlich mit einem Plagiat (siehe Kasten rechts). Von "Suiko Enbu" ("Dark Legend" in den USA) mit seiner eintönigen Charakterpalette nahm bereits niemand mehr Notiz. Eine Weile noch sprangen andere Firmen auf den Karate-Zug auf ("Karateka", "International Karate"),



1984
Karate Champ
Karateka
Kung Fu Master

1985
Way of the
Exploding Fist
Yie Ar Kung-Fu 1 & 2

1986
International Karate

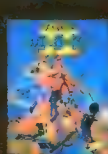
1987
Double Dragon
International Karate
Street Fighter

1988
Double Dragon II

1989
Crime Fighters
Final Fight
Golden Axe
Street Smart

1990
Street Fighter 2010

Beat'em-Up
Zeichensatz - Teil I



Seitenhiebe, Skandale und Intrigen

Der prominenteste Disput der Beat'em-Up-Welt fand zwischen Capcom und Data East statt: Streitpunkt war die frappierende Ähnlichkeit von Kampfsystem, Charakteren und Hintergründen in "Street Fighter" und "Fighter's History". Im Gegensatz zur konstruktiven Rivalität mit SNK nahm Capcom diese Angelegenheit nicht mit Humor und zertrüßte den "Fighter's History"-Hersteller Data East vor Gericht. Letzten Endes verlor Capcom den Prozess; den Vorwurf, eine Kopie zu sein, wurde "Fighter's

History" aber nie los. Ironischerweise sicherte sich ausgerechnet SNK die Rechte der mittlerweile dahingeschiedenen Firma und darf nun "Fighter's History"-Kämpfer verwenden – so z.B. Makoto Mizuguchi in "King of Fighters Maximum Impact Regulation A". Dies war die bis dato letzte Sücherei zwischen den einstigen 2D-Schlagern: Capcom und SNK – deren Zweikampf stets mit gegenseitigem Respekt und einem Augenzwinkern geführt wurde. Ihren Ursprung hatten die Nickeligkeiten in SNKs Ryo Sakazaki aus "Art of Fighting", der eine frappierende Ähnlichkeit zu Capcoms Ryu aufwies, seine Feuerbälle aber einhändig schleuderte.

Daraufhin parodierte Capcom die Charaktere Ryo Sakazaki und Robert Garcia mit einem Faustschwingen genannte Dan Hibiki in "Street Fighter Alpha 2" – der Kämpfer im rosa Dress (Figur links) wurde bewusst als schwacher Charakter designt. Der Seitenhieb gipfelte schließlich in Dais Siegerspruch bei "Street Fighter Alpha 3": "I hate the Art of Fighting but I want to be King of Fighters."



Die Linien aller Beat'em-Up-Links in "Karate Chama" lag bei Sakazaki – sportlicher Westkampf ähnelt also Indos.



Die Meisten der Beat'em-Up-Links in "Karate Chama" lag bei Sakazaki – sportlicher Westkampf ähnelt also Indos.

doch stand das eben geborene Genre bereits wieder am Scheideweg, als es von zwei wegweisenden Entwicklerteams buchstäblich auf die Straße getragen wurde: Capcom und SNK.

Kampf der 2D-Titanen

Sowohl Capcoms "Street Fighter" als auch SNKs "Street Smart" verließen in den späten 1980ern den Pfad der klinisch reinen Quelle im weißen Anzug. Sie setzten auf illegale Straßenkämpfe an aufregenden Orten – garniert mit fiesen Spezialattacken. Die Idee zündete und hält das Genre bis heute am Leben. Spielerisch waren allerdings weder der erste "Street Fighter"-Automat mit seinen riesigen Gummi-Schlagpolstern noch der Prä-Neo-Geo-Titel "Street Smart" sonderlich gehaltvoll – jedoch gaben beide Titel die Richtung für das Genre vor.

Während sich bei Capcom im Wesentlichen alles um die "Street Fighter"-Serie mit unzähligen hochwertigsten Nachfolgern, Spin-Offs und Crossovers drehte, punktete SNK mit einem variantenreicheren Prügel-Portfolio. Dieses war aber auch deutlich teurer und nur Spielhallengängern

erst 1993 mit "Samurai Shodown", dem ersten Beat'em-Up mit Waffeneinsatz, konnte das Neo-Geo-Lager spielerisch aufschließen. Anfangs waren "Fatal Fury" und "Art of Fighting" nur maulende Antworten auf "Street Fighter II". SNKs Prügeln waren jedoch in puncto Sound, Storytelling und Technik überlegen – die Hardware zoomte stufenlos an die großen Kämpfer-Sprites heran. Doch das geniale Kampfsystem von "Street Fighter II" wog den technischen Vorteil locker auf.

Der qualitative Gipfel des Wettstreits war Ende der 90er Jahre erreicht: Mit "The King of Fighters '98" schuf SNK einen Meilenstein – nicht umsonst für viele Fans der beste Teil der Serie. Capcom antwortete noch im selben Jahr mit dem hervorragenden "Street Fighter Alpha 3".



1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997
Fatal Fury Street Fighter II Streets of Rage Vendetta	Art of Fighting Mortal Kombat World Heroes	Fighter's History Samurai Shodown Super Street Fighter Virtue Fighter	Crystallizers Killer Instinct King of Fighters Tekken Virtue Fighter 2	Circle Arena Toshinden Real Bout Fatal Fury Street Fighter Alpha Tekken 2	Art of Fighting Dead or Alive Last Bronx Soul Edge Virtue Fighter 3	Bloody Roar Street Fighter III Tekken 3 The Last Blade Tobal 2

Prügelspiel - Geheimtipps

1. Cadillacs & Dinosaurs (Capcom, Arcade, Sidescroller, 1992)



- » herrlich trashige "Final Fight"-Parasillage nach einem Comic von Mark Schultz
- » Autos werden als Waffen zweckentfremdet
- » drei Spieler prügeln gleichzeitig

2. Golden Axe - The Revenge of Death Adder (Sega, Arcade, Sidescroller, 1992)



- » dank 32-Bit-Power erstmals Pseudo-3D-Abschnitte in einem "Golden Axe"-Titel
- » atmosphärische Feinde und Hintergründe

3. Rage of the Dragons (Evoga, Neo Geo, Versus, 2002)



- » inoffizieller "Double Dragon"-Nachfolger mit spannenden Tag-Team-Moves
- » hochwertiger Soundtrack

4. Battle Fantasia (Arc System, PS3/360, Versus, 2008)



- » 2D-Kampfsystem mit 3D-Grafik
- » Parier-System ähnlich wie in "Street Fighter III: Third Strike"



Ein Arcade-Szenario: In "Street Fighter II" prügeln sich zwei Kämpfer in einer belebten Straße.

Zusätzlich spornte die 1993 von "Virtua Fighter" eingeführte Polygontechnik die 2D-Designer zu Höchstleistungen an: Bis heute zählen "Art of Fighting 3" mit seinen Motion-Capture-Animationen, "Street Fighter III: 3rd Strike" sowie "Garou: Mark of the Wolves" grafisch und spielerisch zur Crème de la Crème des Genres. Den ultimativen Showdown trugen Fans 2000 in Capcoms "Capcom vs. SNK"-Serie aus. Charaktere und Fighting Engines mehrerer Capcom- und SNK-Serien wurden in ein Spiel eingebaut. Die Vielfalt zahlte sich aus: Noch heute ist "Capcom vs. SNK 2" ein beliebtes Turnier-Spiel - ganz im Gegensatz zum mäßigen "SNK vs. Capcom", das von SNK entwickelt wurde.

Und die anderen Hersteller?

In seiner Glanzzeit Mitte der 90er war das Genre derart beliebt, dass auch andere Firmen einen Versuch wagten. Square stellte mit dem zweiten Teil der "Tobal"-Serie einen potenten 3D-Fighter auf die Beine - nicht zuletzt dank der Mitarbeit

von Seiji Ichi, der bereits Designer bei "Virtua Fighter" und "Tekken" war. Auch Hudsons "Kabuki Klash" auf Neo Geo sah hübsch aus und nahm sich selbst nicht allzu ernst; Konamis "Martial Champion" war zumindest vernünftig spielbar.

Wer aber - außer Capcom und SNK - hat das Genre der 2D-Beat'em-Ups maßgeblich beeinflusst? Midway. Das amerikanische Softwarehaus beschiede dem Genre mit seinen unzähligen "Mortal Kombat"-Episoden einen zweifelhaften Ruf. Die Kombination aus digitalisierten Sprites und reichlich Blut nutzte sich im Laufe der Jahre deutlich ab und legte die Schwächen in der Spielbarkeit offen - obwohl dort erstmals Juggle-Combos möglich waren: Ihr konntet nachschlagen, bevor der Gegner den Boden berührte. Teil 2 wurde in Deutschland gar beschlagnahmt - Magazine wie die Video Games mit Testberichten mussten ebenfalls vom Markt genommen werden. Für Sammler: Es handelt sich um die Ausgabe 11/94. Für kurze Zeit jedoch war die neue Brutalität mit Blut sowie Finishing Moves absolut trendy und fand zahlreiche Nachahmer.



Kulbises Detail: Verprügelte Schergen wurden in "Street Smart" im SNK-Hospital-Krankenwagen abtransportiert.



Nicht annähernd so gut wie der 3D-Kollege: die Pixel-Version von "Virtua Fighter 2".

Schwarze Schafe

Wer glaubt, ein vernünftiges Beat'em-Up auf die Beine zu stellen, sei simpel, der werfe einen Blick auf Acclams "Rise of the Robots": Die nicht vorhandene KI, eine lächerliche Move-Palette und gähnend leere Stages ersticken jeglichen Prügelspaß im Keim. Zum Glück handelt es sich dabei um einen extremen Ausreißer – das Gros der 2D-Fighters war und ist immer noch brauchbar. Doch auch mancher große Name hat keine weißen Weste: "Street Fighter 2010" hat außer dem Namen und Ken Masters als Hauptfigur nicht viel mit der klangvollen Saga gemein, der Plattformen wird von Fans geachtet.

Im 3D-Bereich konnten weder Capcom noch SNK die Spitzenpositionen einnehmen, die sie im 2D-Sektor innehatten. SNKs erste Versuche mit Polygon-Ablegern von "Samurai Shodown" und "Fatal Fury" auf dem Hyper Neo Geo 64 scheiterten mangels Hardware-Power vor allem in grafischer Hinsicht kläglich. "Street Fighter EX 3" als grottiger PS2-Starttitel ohne Arcade-Wurzeln ging trotz zweier guter Vorgänger unter. Mit den aktuellen Polygon-Varianten von "King of Fighters" konnte SNK Playmore immerhin ein Achtungserfolg erzielen, ohne jedoch am Lack der 3D-Elitekämpfer "Tekken", "Virtua Fighter" und "Soulcalibur" zu kratzen. Capcom erkannte das

Potenzial von 3D früh und schoss sich mit vielen Hit-Serien darauf ein – allerdings meist fernab des Prügelgenres. Mit "Street Fighter IV" stellt sich aktuell ein Hybrid dem M1-Testlabor. Wie gut die Kombination aus 3D-Grafik und 2D-Kampfsystem ist, lest ihr im XXL-Test auf Seite 46.

Die jungen Wilden?

Aktuell unterzieht SNK sein "King of Fighters"-Flaggschiff einer Generalüberholung. Im HD-Debut "KoF XII" bestaunt ihr von Grund auf neu gezeichnete Sprites – etwas, worauf Fans auch zu SNK-Hochzeiten vergeblich gewartet haben. Das ist nicht verwunderlich, schließlich sind HD-Sprites extrem aufwendig zu zeichnen.

Arc System Works "Guilty Gear" ebnete 1998 den Weg für die sogenannten "New School"-Beat'em-Ups. Besondere Merkmale: stark erweiterte Bewegungsmöglichkeiten (z.B. Air-Dashes, Doppel-Sprünge) und komplexe Luftgefechte sowie Combo-Systeme. Während im Westen von dieser Bewegung fast nichts zu spüren ist, sind "New School"-Schlagereien in japanischen Spielhallen teils beliebter als "Tekken 6" und "Virtua Fighter 5". "Melty Blood" (Ecole Software) so-



Nur im Standbild erträglich: "Rise of the Robots".



Spieleisch und grafisch mäßig: "Fatal Fury: Wild Ambition" für das Hyper Neo Geo 64.

wie "Arcana Hearts" (Examu) und "Hokuto no Ken" von Arc System sind die bekanntesten Vertreter der neuen Schule. Aus demselben Hause stammt "BlazBlue" – der erste HD-New-School-Fighter.

Auch wenn Beat'em-Ups heute nicht so zahlreich sind wie in den 90ern und Sidescroll-Prügler verschwanden (siehe nächste Seite), sichern wenige hochkarätige Titel das Fortbestehen der 2D-Schlagereien – nicht zuletzt dank einer loyalen Community. Welchen Weg 3D-Prügler beschritten haben und in welche Richtung das Genre steuert, analysieren wir im nächsten Heft. rk/jk

Überflüssiges Videospielwissen – 15 Beat'em-Up-Trivialitäten zum Angeben

Wusstet ihr, dass...

- ...SNKs erstes "The King of Fighters '94" ursprünglich "The Survivor" heißen sollte?
- ...Capcoms "Final Fight" auf Messen zunächst als "Street Fighter '88" angekündigt wurde und die SNES-Version von "Final Fight Guy" in den USA ein exklusives Verleih-Spiel bei Blockbuster war?
- ..."Golden Axe II" ohne Arcadevorbild exklusiv für das Mega Drive entwickelt wurde?
- ...SNKs Superbabe Mai Shiranui einen Auftritt in jedem "King of Fighters" hatte? Nur die Arcade-Version von "KoF XI" bildet eine Ausnahme.
- ...Data Easts "Fighter's History" eines der wenigen japanischen Beat'em-Ups ist, in denen die Charaktere ihre Special Moves in ihrer jeweiligen Muttersprache brüllen?
- ...Namco nach "Tekken" mit "Weapon Lord" (SNES, Mega Drive) noch einen Prügel-Abstecher in pixelige 16-Bit-Grafik wagte?
- ...für Dreamcast die Straßenschlagerei "Streets of Rage 4" in Planung war?
- ..."King of Fighters '99" und "The Last Blade 2" die letzten Beat'em-Ups von SNK waren, die noch auf Neo Geo CD veröffentlicht wurden?
- ...in der PlayStation-Version von "Real Bout Fatal Fury Special" mit dem Zusatz "Dominate Mind" ein exklusiver Boss namens White wartet, der Euch eine letzte Rakete entgegenschleßt, nachdem er schon bezwungen ist?
- ...die Items Whisky bzw. Beer in der US- und Europa-Version von "Final Fight" auf dem SNES in Vitamin E bzw. Root Beer umbenannt wurden?
- ..."Double Dragon" in der Euro-Version fürs Neo Geo AES eines der seltensten Spiele ist?
- ...es von den drei ursprünglichen "Final Fight"-Heldengenen Cody und Guy in ein offizielles "Street Fighter" ("Street Fighter Alpha 2 bzw. 3") geschafft haben, aber Bürgermeister Mike Haggar bis jetzt noch nie?
- ...im Zweispieler-Modus von "Streets of Rage" in jedem Level auch jeweils zwei Bosse warten?
- ..."King of Fighters 2003" auf dem Neo Geo mit 716 MBit Speicher das umfangreichste Modul überhaupt ist?
- ..."Power Stone"-Kämpfer Galuda nach einem indischen Gott benannt ist und in seiner Stige am Anfang des Duells nach rechts rennt, um prompt an einem Vorsprung hängen zu bleiben?



Nicht legendär, eher gut: "Legend", ein hübscher "Golden Axe"-Klon für das SNES mit viel Magie und dicken Bossen.



Zwei Brüder gegen die Welt: Pionier "Double Dragon".



Die Straßenschläger-Referenz: Capcoms "Final Fight".



Es war einmal: Sidescroll-Beat'em-Ups

Was wir als Beat'em-Up bezeichnen, ist im Rest der Welt schlicht (Versus-) Fighting. Der Beat'em-Up steht eigentlich für das, was hierzulande als Sidescroll-Prügler bekannt ist. Ende der 80er und Anfang der 90er waren sie in jeder Spielhalle zu finden – seitlich scrollende Raufereien nach Schema F. Man stellt drei Helden zur Auswahl – ausgestattet mit Standard-Moves sowie Specials – und schickt sie auf die lange Reise von links nach rechts. Der repetitive Spielablauf führte vorbei an Horden ähnlicher Gegner mit leicht veränderten Farbschemata, schließlich stellte sich ein Boss in den Weg.

Seit dem Debüt von Technos/Taitos "Double Dragon" 1987 waren Prügelspiele dieser Bauart bis in späte 16-Bit-Zeiten nicht wegzudenken. Und obwohl Capcoms "Final Fight" erst zwei Jahre später erschien, erntete diese dreiteilige Kult-Serie den meisten Ruhm – nicht umsonst: degradieren wir viele Konkurrenten zum "Final Fight"-Klon. Vielleicht liegt es auch daran, dass die Teile 3 und 5 von "Double Dragon" miserabel waren?

SNK hielt sich nach dem missglückten Versuch "Burning Fight" von diesem Sub-Genre fern und überließ Capcom und Sega das Feld. Wir erinnern uns an Capcoms frischen Schachzug bei der Super-Nintendo-Umsetzung von "Final Fight". Wer das Spiel mit den drei Charakteren Guy, Cody und Haggar durchzockt und Haggars Tochter Jessica aus den Klauen der Mad Gear Gang befreien wollte, musste zwei Module kaufen! In der normalen Version waren nur Cody und Haggar anwählbar – im nachgeschriebenen "Final Fight Guy" nur Guy und Haggar. Trotzdem fehlten dem Zweispieler-Modus und ein Level mit Boss Riesen noch immer. Erst die Mega-CD-Version bot 1993 das vollständige Arcade-Erlebnis. Bis zum Release von "Final Fight CD" hatte Sega aber schon einen Sidescroll-Rivalen urtümlich Volk gebracht: die "Streets of Rage"-Serie. Genre-Fans nennen die in Japan "Bare Knuckle" betitelte Reihe in einem Atemzug mit "Final Fight" – der ausgewreiten Spielbarkeit, Yuji Koshinos genialen Soundtracks sowie den ersten Smartbombs im Genre sei Dank.

Hack'n'Slay'em-Up

Bereits 1989 eroberte Sega mit einer Variation des scrollenden Beat'em-Ups, dem "Hack'n'Slay", die Spielhellen – der Name "Golden Axe" steht sinnbildlich für dieses Subgenre. Mit viel Zauberei und mächtiger Klinge machten sich Barbar, Amazone und Kampfling auf die Macht von Oberschurke Death Adder zu brechen und die goldene Axt wiederzuerlangen. Witzige Reaktionen, Mittelalter-Flair und opulente Magic-Effekte machten den Titel auch heute noch spielerisch wertvoll. Leider brachten die Nachfolger zu finden auf der "Mega Drive Collection" (PS2 und PSP) keine eigenen Ideen mit, das Spielhellen-Kingdom "Golden Axe – Revenge of Death Adder" ist hingegen ein Genre-Geheimtipp. War ein vergleichbares Spiel auf Nintendos 16-Bitter suchte, dem kam "Legend" gerade recht. Das Hack'n'Slay war spielerisch ansprechend, musste aber ohne den Charme von "Golden Axe" auskommen.



Der beste Hack'n Slay: "Golden Axe" von Sega.



In SNKs "Sengoku"-Reihe kann sich der Spieler in einen Wolf transformieren.



1990 ließ Sega das erfolgreiche "Golden Axe"-Konzept mit "Alien Storm" erneut auf die Leinwand los. Obgleich der Monster-Slasher kurzweilig unterhaltsam war, wollte sich nicht mehr der gleiche Spielspaß einstellen. Nichtsdestoweniger war mit der Erfindung des Hack'n Slays die Basis für die Zukunft des Genres geschaffen worden. Blickt man hinter die prächtige Polygon-Fassade von Blockbustern wie "Devil May Cry 4" und "Ninja Gaiden", entdeckt man das Grundgerüst eines Hack'n Slays: in deren mythologischen Welten fühlen sich endlich auch interessante Hintergrundgeschichten wohler als in den dunklen Hinterhöfen von "Streets of Rage" und Konsorten. Wer solchen Schnickschnack nicht braucht, werfe einen Blick auf Konamis weitgehend unbekannte dreiteilige "Crime Fighters"-Serie: "Crime Fighters", "Vendetta"

und "Justice Reign" sind abermals Beispiele für die Arcade-Exklusiv. Wer es erotischer mag, der schneit sich bei der "Robo Army"-Ein oder übersiedelt in die "Mutation Nation"-Beide Men Go! Vor allem letzterer Titel bietet die wohl verrücktesten, größten und am besten animierten Bossgegner des Subgenres. Derber und düsterer ist Namcos "Splatterhouse 3"-Serie. Schlüpft in die Rolle eines muskulösen Jason-Doubles und kloppt Zombies sowie Orgule zu Brei.

Mit dem Triumphzug der reinvisuellen-Versus-Bestien Ups ging das Interesse an den schlafenden Kollegen jedoch nach und nach zurück – bis sie (trotz einiger passabler Vertreter wie "Sengoku 3") in der Versenkung verschwanden. Durchwachsene 3D-Versuche à la "Fighting Force" oder "Dynamite Cop" erlitten daran nichts. Mal war die Kamera eine einzige

Katastrophe, mal die Steuerung in 3D verbockt oder die Optik so lieb- und seelenlos wie die Story. Lediglich aufgepeppt mit Schusswaffen und verschiedenen Kampfstilen trauen sich solche Genrvertreter heute noch auf den Markt – z.B. "Devil May Cry". Echte Straßenschlägereien wie "Final Fight Streetwise" oder "Spiked Out: Battle Street" scheiterten beim Massenmarktpublikum jedoch kläglich.

Ein Highlight in 3D soll nicht unerwähnt bleiben: Die PS2-Kellerei "God Hand" von den Clover Studios strahlte vor technischen Bugs – die himmlisch dunklen Farben und das vielschichtige Kampfsystem machten den Deal dennoch zum Geheimtipp. Aktuell wurden viele in "Golden Axe: Beast Rider" gesetzte Hoffnungen enttäuscht. Späterisch hat sich der Namensvetter zu weit vom Kern des Klassikers entfernt.

Special Edition mit Exklusiv-Cover

nur hier oder im Internet
unter www.maniac.de



Die Special Edition von M! (exklusives Cover) bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert, nicht am Kiosk erhältlich und nur Abonnenten können sie nachbestellen.

WEITERE ABOVORTEILE:



15% GÜNSTIGER
12 AUSGABEN FÜR NUR 45,90 €



FRÜHER ALS AM KIOSK
LIEFERUNG FREI HAUS



JEDERZEIT KÜNDBAR
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

TELEFONISCHE BESTELLUNG:

089 / 85 85 38 45

In-Time Aboservice
M! Games Abo
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Ich abonniere die M! 12 Ausgaben lang zum **Vorzugspreis von 45,90 Euro**. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich die M! nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Ablauf der Bestellungsfrist beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufsgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

**Zahlungsweise
bitte ankreuzen**

☐ gegen
Rechnung

☐ bequem
per Bankeinzug
(nebenan ausfüllen)

SPIELE-TEST

M!

Entwickler: **M!-Team, Deutschland**
 Hersteller: **Cybermedia Verlag GmbH**
 Termin: **letzter Freitag im Monat**
 Preis: **4,50 Euro**

Unterstützt: **bis 50.000 Leser (offline),
 Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 116 Seiten Lesespaß
 » **PS3 bis 360:** Wir haben alle Konsolen lieb,
 mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singelplayer 10 von 10
 Multiplayer 9 von 10
 Grafik 9 von 10
 Sound 1 von 10

99

FAZIT – Das älteste Multiplatform-Magazin
 Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele
 ohne Kompromisse.

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Text).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten**.

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte**.

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele

besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladezeiten den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** erhält als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



NEUN SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam – und diesen Monat ihr Lieblingsgame für den Saturn.



Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run

Spielt zurzeit: Killzone 2 (PS3), Street Fighter IV (PS3), Resident Evil 5 (360)

Hört zurzeit: Mondo Kane - Access to Your Pants

Saturn-Liebling: Sega Rally



Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportsysteme

Spielt zurzeit: Discworld (PSone), LocoRoco 162 (PSP), Mad World (Wii), THOTD Overkill (Wii)

Hört zurzeit: Letzte Instanz

Saturn-Liebling: Winter Heat



Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele

Spielt zurzeit: Puzzle Arcade (360), Luminis Supernova (PS3), Mirror's Edge (360)

Hört zurzeit: House to Astonish (Podcast)

Saturn-Liebling: Winter Heat



Thomas Stuchlik

Experte für: Rennspiele, Simulation, Strategie

Spielt zurzeit: Colin McRae DIRT (PS3), Resident Evil 5 (360), World of Goo (Wii)

Hört zurzeit: Kraftwerk - Minimum-Maximum

Saturn-Liebling: Sega Rally



Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit

Spielt zurzeit: Street Fighter IV (PS3), Mad World (Wii), Killzone 2 (PS3)

Hört zurzeit: Guns n' Roses - Use your Illusion I & II

Saturn-Liebling: Pandemonium



Marcus Gruner

Experte für: Beat'em-Up, Denkspiele, Rollenspiele, Strategie

Spielt zurzeit: Street Fighter IV (360), Street Fighter II HD (360), Fallout 3 (360)

Hört zurzeit: Massive Attack - 100th Window

Saturn-Liebling: Daytona USA CCE



Philip Ull

Experte für: Action, Casual Games, Sportsysteme, Strategie

Spielt zurzeit: skate. 2 (360), F.E.A.R. 2 (360), The Bronx - dlo. III, MGMT - Kids (Soulwax Remix)

Hört zurzeit: Soviet Strike

Saturn-Liebling: Soviet Strike



Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele

Spielt zurzeit: LittleBigPlanet (PS3), Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf (DS)

Hört zurzeit: Peter Fox - Schüttel deinen Speck

Saturn-Liebling: Panzer Dragoon



Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele, Strategie

Spielt zurzeit: Killzone 2 (PS3), Fable II, Astloch-Insel (360)

Hört zurzeit: Emergency Gate - Rewake

Saturn-Liebling: Tempest 2000

Street Fighter IV

PS3 360 Beat'em



» "Street Fighter II" belebte 1991 ein ganzes Genre neu und sorgte für unzählige Nachahmer und Konkurrenten. 2D-Beat'em-Ups mit Viertelkreis-Bewegungen und effektvollen Special Moves schossen wie Pilze aus dem Boden, ehe die 3D-Ara anbrach und die Serien "Virtua Fighter", "Dead or Alive", "Soulcalibur" und "Tekken" um die Prügelfrone kämpften. Die bisherigen Ausflüge der "Street Fighter"-Reihe in die dritte Dimension waren indes nur grafischer Natur und kaum der Rede wert.

Mit "Street Fighter IV" soll sich dieses Jahr alles ändern. Die Ambitionen sind enorm, schließlich will Capcom nicht nur alte Fans begeistern, sondern auch 3D-verwöhnte Neulinge an den Controller fesseln. Die Kämpferriege von "Street Fighter IV" besteht aus 25 Charakteren, wovon anfangs nur 16 zur Verfügung stehen. Bevor ihr loslegt, empfiehlt sich bei beiden Systemen die optionale Installation, dann fallen Ladezeiten weg. Von Beginn an stehen alle klassischen Haudegen aus "Street Fighter II" (inklusive des Boss-Quartetts) sowie vier Neuzugänge zur Wahl: Fettwanst Rufus, Wurf spezialist Abel, der hektische Mexiko-Wrestler El Fuerte und die rothaarige Crimson Viper. Durch Absolvieren des Arcade-Modus mit verschiedenen Figuren schaltet ihr die restlichen Kämpfer frei: Mit der Zeit gesellen sich Cammy und Fei Long aus "Super Street Fighter II" sowie Rose, Dan, Sakura und Gen aus der "Street Fighter Alpha"-Reihe dazu. Die "Street Fighter IV"-Bosse Akuma, Gouken und Seth bilden den Abschluss des facettenreichen Kaders. Neben frischen Charakteren schaltet ihr mit dem Durchspielen des Arcade-Modus verschiedenfarbige Outfits und Provokationsposen frei.



360 Wiedersehen mit alten Freunden: Im Kick-assen-Duel Ken gegen Ryu kommen bekannte Special Moves wie der Hurricane Kick zum Einsatz. Doch auch für Kenner der beiden gibt es eine Menge Neuigkeiten zu entdecken.

Doch beginnen wir am Anfang. Nach der Kämpferwahl und einem kurzen Anime-Intro prügelt ihr zunächst sechs Kontrahenten in den Staub, um schließlich Euren persönlichen Erzrivalen, gefolgt vom Alleskonner Seth, zu verböbeln. Um alle sieben Schwierigkeitsgrade zu meistern, üben Solisten im freien Training oder gehen alternativ die einzelnen Stufen des Herausforderungs-Modus an. Hier werden Euch in schrittweisen Etappen Standard-Schläge, Special Moves und Combos abverlangt, was der Schulung Eurer Fähigkeiten und des notwendigen Timings zugute kommt.

2D – (kleiner) alter Hut

Capcom ist kein Risiko eingegangen und setzt erneut auf ein Kampfsystem im zweidimensionalen Gewand. Obwohl Charaktere und Schauplätze in Polygongrafik gehalten sind, ver-

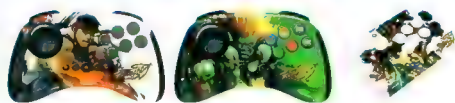
folgt ihr das Geschehen stets aus einer seitlichen Perspektive, auf Ausweichen in die räumliche Tiefe wird verzichtet. In bester Serien-tradition verfügt jeder Kämpfer über drei Schläge und ebenso viele Tritte, die sich hinsichtlich Geschwindigkeit, Durchschlagskraft und Reichweite unterscheiden; die Kombination mit den Richtungstasten erlaubt wei-

tere Angriffe. Geblockt wird nicht etwa mit einer eigenen Taste, sondern indem ihr das Steuerkreuz vom Gegner wegdrückt – Serienkenner fühlen sich sofort zu Hause. Ebenso vertraut wirken die Special Moves, von denen jeder Kämpfer eine überschaubare und meist leicht auszuführende Anzahl im Gepäck hat. Mit simplen Viertelkreisen und



Im Trainingsraum übt ihr Combos und Special Moves: angehende Profis stellen sich hier dem Herausforderungs-Modus

GUT AUSGERÜSTET

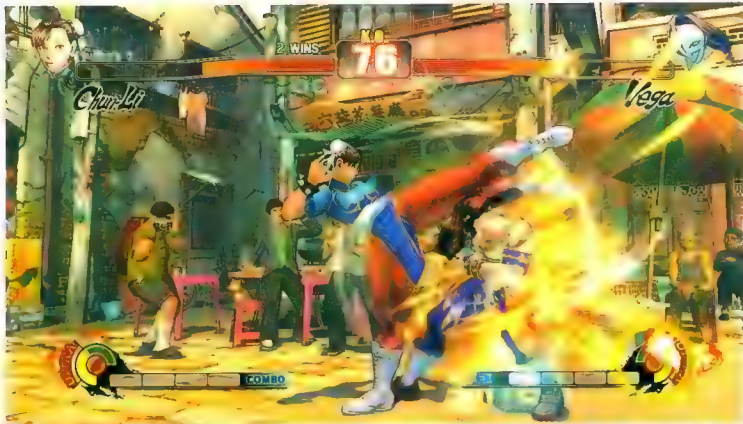


Der Zubehöherhersteller Mad Catz stellt zeitgleich zur Veröffentlichung des Spiels das passende Zubehör bereit. Für PS3 und Xbox 360 erscheinen Controller in vier Designs: Neben Ryu und Banka zieren Chun Li und Ken die an das Microsoft-Pad angelehnten Controller; die mit alternativem Button-Layout und fehlenden Analog-Sticks auf-

die Bedürfnisse von Prügler-Fans zugeschnitten sind. Die Akuma-Edition erscheint hierzu anders. Die Controller kosten je 40 Euro und sind für Xbox 360 nur mit Kabel erhältlich. Wer 80 Euro öfter macht, erhält einen Fight-Stick – die Tournament-Edition schlägt mit 140 (PS3) bzw. 150 Euro zu Buche und kopiert die Automaten-Sticks 1:1.



Tod vor oben: Vegas Baroque Attack erlaubt Neuzugang Rufus' eskal. Der Fettklops ist allerdings schneller als man vermuten möchte.



PS3 Hoch das Bein, Schätzchen, der Fotograf im Hintergrund wartet schon! Nur Schönling Vega hätte gerne auf diesen Anblick verzichtet. In zahlreichen Stages sorgen liebevolle Details für Schmuzler

aufladbaren Charge Moves löst ihr in Kombination mit Schlägen und Tritten verheerende Manöver aus. Während Kämpfer mit Charge Moves mehr Timing und Übung erfordern, spielen sich die Shoto-Charaktere der Viertelkreis-Fraktion besonders intuitiv. Die seit "Super Street Fighter II Turbo" obligatorischen Super Combos sind ebenfalls mit an Bord und können wie gehabt nur mit aufgefüllter Super-Leiste ausgeführt werden. Im Gegensatz zu "Street Fighter III" füllt ihr diese mittlerweile nur noch durch erfolgreiche Manöver und eingesteckte Treffer. Gänzlich neu sind hingegen Focus-Angriffe und Ultra Combos (siehe Kasten auf Seite 48).

Die neuen Kämpfer

Alte Prugelhassen fühlen sich schnell wohl, denn in Grundbewegungen



Marcus Gruner

Auf den ersten Blick wirkt "Street Fighter IV" simpler als die Vorgänger, die Focus-Angriffe und EX-Moves bieten jedoch zahlreiche taktische Möglichkeiten. Anfänger

fühlen sich dank der überschaubaren Move-Anzahl nicht überfordert, Prolis entdecken immer Raum für neue Combos. Allen Spielern gemein ist das Erlebnis von spannenden Kämpfen bis zur letzten Sekunde, die vier neuen Charaktere bringen Abwechslung ins Portfolio der Kampfstile – trotz vieler unterschiedlicher Konzepte herrscht Ausgeglichenheit. Die Einarbeitung für Solo-Spieler (in Form des Herausforderungs-Modus) geriet jedoch zu trocken und gewisse Tastenkombinationen sind auf dem Steuerkreuz der Xbox 360 etwas fummelig auszuführen. Dennoch ist "Street Fighter IV" der neue Serienkönig und verspricht Charme und Witz wie kein anderes Prugelspiel

und Move-Palette hat sich bei den bekannten Kämpfern kaum etwas verändert. Für frischen Wind sorgen die neuen Charaktere: Franzose Abel rollt unbeschadet durch Attacken und greift Gegner aus der Luft, um derbe Würfe folgen zu lassen. Die Geschäftsdame Crimson Viper hingegen verfügt über einen besonders hohen Sprung (den "Street Fighter III"-Fans bereits kennen) und gleicht ihre geringe Schlagkraft mit schnellen Manövern in verschiedene Richtungen aus. Besonders ihr vernichtender Fernangriff, bei dem sie eine Druckwelle durch den Boden schickt, brachte uns immer wieder ins Schwitzen. Schwabbelbauch Rufus wiederum ist für sein hohes Gewicht erstaunlich flink und unberechenbar. Der Hobbykoch El Fuerte rennt gerne umher und setzt Kontrahenten mit Wurfen und Attacken aus der Luft zu, die korrekte Platzierung seiner Moves erfordert jedoch einige Übung.

Liebe zum Detail

Grafisch hat die "Street Fighter"-Serie endlich den Sprung in die dritte Dimension gemeistert und schafft

müheles das Kunststück, den Charme aus alten 16-Bit-Tagen einzufangen. Die im Comic-Stil modellierten Charaktere weisen feine Konturen auf, bei speziellen Moves und Nahaufnahmen setzen Tusche-Effekte schicke Akzente. Das Resultat erinnert an 2D-Artworks vergangener Bit-map-Zeiten und lässt den Betrachter fast vergessen, dass es sich hier um Polygone handelt. Übertroffen wird diese Detailverliebtheit nur von den Animationen der Kämpfer: Ryus Feuerball, Dhalsims langarmige Schläge und Blankas Rückwärtstritt gleichen ihren 2D-Pendants bis ins letzte Detail und zaubern nostalgischen Tränen der Rührung in die Augen. Bewundern darf man dieses Schauspiel vor der Kulisse zahlreicher Arenen und Schauplätze, die jedoch nicht mehr fest an einen Charakter gebunden sind und in ihrer grafischen Qualität durchaus schwanken. Der chinesische Marktplatz ist voller Leben und gleicht der Chun-Li-Stage aus "Street Fighter II" – dagegen konnte die historische Brennerei in Großbritannien detailliertere Objekte vertragen. Zahlreiche Ereignisse und Spielereien sorgen immer wieder



PS3 Akuma (in Japan: Gouken) weicht dem mächtigen Tritt von Gouken mithilfe seines Teleport-Moves aus. Weiteres Highlight, die Beleuchtung in diesem Tempel

GLOSSAR

Block: Abwehr von Attacken durch Drücken des Steuerkreuzes weg vom Gegner

Cancel: Abbruch einer Attacke durch schnelle Ausführung eines weiteren in der Regel stärkeren Manövers

Charge: Halten von Buttons oder Steuerkreuz in eine Richtung, bereitet bestimmte Attacken vor

Combo: Luckenlose Verkettung von Schlägen und Tritten

Dash: Finke Bewegung nach vorne oder hinten

Energie-Leiste: Gibt Auskunft über Eures Gesundheit

Griffe/Würfe: Ausgeführt durch die Kombination von leichtem Schlag und Tritt; kann nicht geblockt werden

EX-Kasten: Teil-Elemente der Super-Leiste, ein gefüllter EX-Kasten ist nötig für einen EX-Special-Move

EX-Special-Moves: Verursachen zusätzliche Treffer und schützen unter Umständen vor Angriffen

Focus-Angriff: Kontert Angriffe und durchbricht gegnerische Blocks

Negative-Edge: Special Moves können durch Drücken oder Loslassen eines Buttons aktiviert werden

Revenge-Finish: Nimmt durch erlittenen Schaden zu und ermöglicht ab 50% eine Ultra Combo

Shoto: Abgeleitet von Shotokan, Martial-Arts-Stil, dem Ryu zugeschrieben wird. Gemeint sind Charaktere, die mit ähnlichen Moves arbeiten

Special Finish: Beenden des Kampfes via Super- oder Ultra-Combo

Special Move: Wird mit speziellen Tastenkombis ausgeführt

Stun: Benommenheit, tritt nach zu viel Schaden in kurzer Zeit ein

Super-Leiste: Informiert über Energie für EX Special Moves und Super-Combos

Super Combo: Ist erst mit voller Super-Leiste möglich und richtet großen Schaden an

Ultra Combo: Ist bereits mit halb gefüllter Revenge-Leiste möglich und stärker als eine Super Combo

Viertelkreis: Fließende Steuerkreuz-Bewegung um 90°

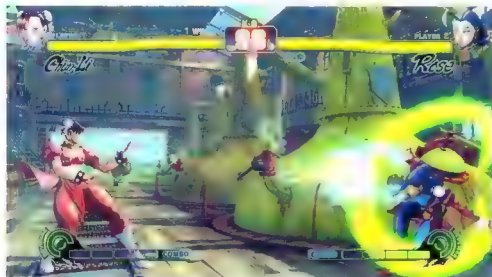
FÜR SAMMLER



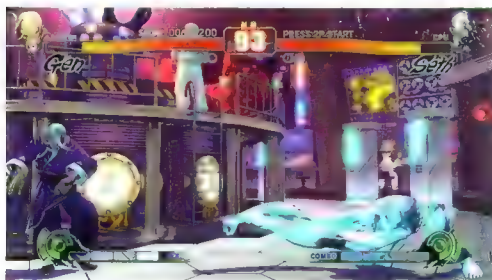
Für beide Systeme erscheint eine limitierte Ausgabe. Enthalten sind neben dem Spiel auch eine "Street Fighter"-Anime-DVD inklusive aller Trailer sowie ein schickes Buchlein mit Tipps und Hintergrundgeschichten zu den vier neuen Charakteren. Als Sammelobjekte freuen sich Käufer der Xbox-360-Version über eine Figur-figur, im PS3-Pendant steckt. Neuzugang Crimson Viper. Die Boxen kosten rund 65 Euro



PS3 Fieselnd M. Bison vergeht im Kampf mit der agilen Britin Cammy schnell sein serienartiges Grinsen



PS3 Zickenrieg deluxe "Street Fighter Alpha"-Lady Rose wehrt Chun-Lis Kikoken-Energieball ab und schickt ihn postwendend zurück



360 A leskoner Seth dehnt seine Arme wie Dhalim, teleportiert sich wie M. Bison und macht Uppercuts à la Ryu. Seths Ultra Combo klatscht Euch an die Matscheide

für Schmunzler: Wenn im Kampf ein Muskelprotz zu Boden fällt, zerbricht im Hintergrund schon mal ein Fässerregal oder ein Zuschauer fällt von einer Mauer herunter (um dann schnell wieder hochzuklettern). Das Highlight sind jedoch die entsetzten Gesichter Eurer Gegner, wenn Ihr gerade in Großaufnahme zu einer Super- oder Ultra-Combo ansetzt – derart liebevolle Animationen waren selbst zu 16-Bit-Zeiten rar und kommen bei der 3D-Konkurrenz so nicht vor.

Backstreet Fighter

Die Klangkulisse hingegen sorgt für gemischte Gefühle: Die Fighter glänzen mit guten englischen Sprachsamples (Puristen stellen in den Optionen auf japanisch), die Musikstücke der Arenen sind neue Kompositionen und gefallen mit treibenden Beats und eingängigen Melodien.



Michael Herde

Ich gebe zu, ich bin kein Prugel-Profi. Frame-Zählerei hat mich nie interessiert und nach "Street Fighter II Turbo" ist die Serie an mir vorbeigezogen. Doch mit der neuesten Inkarnation will ich unbedingt einer werden, denn "Street Fighter IV" hat mich sofort suchig gemacht. "Los, nur noch eine Runde!" wurde in der Redaktion zum gegüllelten Wort. Verantwortlich dafür ist die perfekte Steuerung, die mit PS3-Controller besser von der Hand geht, sowie das exzellente Kampfsystem für Einsteiger und Profis. Die Specials sind schnell verinnerlicht, danach beginnt die Feinarbeit. Statt wochenlang Move-Listen zu studieren, feile ich mit Ken am Tümm und überlege, wie ich meine Kollegen ausheile und zum Abschluss mit spektakulären Ultra Combos vernichte – und ich will immer noch besser werden! Allein der unpassende Titel Song nervt mich

Highlight für Serien-Veteranen: In den Rivalenkämpfen ertönen vertraute "Street Fighter II"-Themen in neuem Gewand. Der poppige Boyband-Song in Intro und Menü ist allerdings gewöhnungsbedürftig und läuft in der Redaktion unter dem Spitznamen "Backstreet Fighter".

Spannende Matches

Genug mit den Fakten, warum sollte man diesen 2D-Prügler in Zeiten von 3D-Perlen wie "Soulcalibur IV" oder "Virtua Fighter" spielen? Die Antwort liefert das unnachahmliche Spielgefühl: Die Special Moves sind schnell verinnerlicht, zumal es im Wesentlichen nur zwei Typen gibt – Shot-Charaktere und Charge-Kämpfer. Der Reiz liegt also nicht im Erlernen komplexer Manöver, bei denen man sich über ihr Gelingen freut. Vielmehr steht das Lesen des Gegnerverhaltens im Vordergrund. Blockt Ihr beispielsweise Ryus Dragon Punch, bei dem er steil nach oben aufsteigt, freut Ihr Euch diebisch auf seine Landung, die mit einem saftigen Fußfeiger quittiert wird, gegen den Ryu nichts ausrichten kann. Entscheidend ist dabei nicht nur gut getimtes Blocken, sondern auch die Stärke des Angriffs: Schnelle Schläge lassen sich zu Combos verknüpfen, ein feindlicher Dragon Punch mit leichtem Schlag lässt Euch wiederum kaum Zeit zur Vorbereitung des Fußfeigers. Die Variation der Manöver sorgt für überraschende Ergebnisse. So ist es mit Charge-Charakteren wie Guile, M. Bison oder E. Honda empfehlenswert, Special Moves mit schräg nach unten gedrückter Taste aufzuladen. Der Vorteil: Je nach Situation lässt sich aus dieser defensiven Position eine horizontale oder vertikale Attacke ausführen. Weiß das auch Euer

DIE NEUEN FEINHEITEN DES KAMPFSYSTEMS

Focus-Attacke



Durch gleichzeitiges Drücken von mittlerer Schlag- und Triet-Taste startet Ihr die dreistufig aufladbare Focus-Attacke, dieser Angriff dient der unbeschränkten Abwehr gegnerischer Manöver vorausgesetzt Ihr lasst im richtigen Moment die Tasten los. Der offensive Einsatz macht den Gegner benommen und anfällig für weitere Angriffe – haltet die Tasten eine volle Sekunde gedrückt, um anschließend den Block des Gegners zu durchbrechen.

EX-Special-Move



Jeder Special-Move hat ein EX-Pendant mit dezent verändertem Ablauf oder zusätzlichem Schaden. Drückt Ihr bei der Ausführung des Moves zwei Schlag- bzw. Triet-Buttons, wird beispielsweise aus dem Hurricane Kick ein EX-Hurricane Kick, den nicht einmal Feuerbälle stoppen können und der zusätzlichen Schaden anrichtet. EX-Specials kosten jedoch ein Viertel der Super-Leiste – strategisches Denken ist also gefragt, wenn Ihr auf eine Super Combo spekuliert.

Super Combo

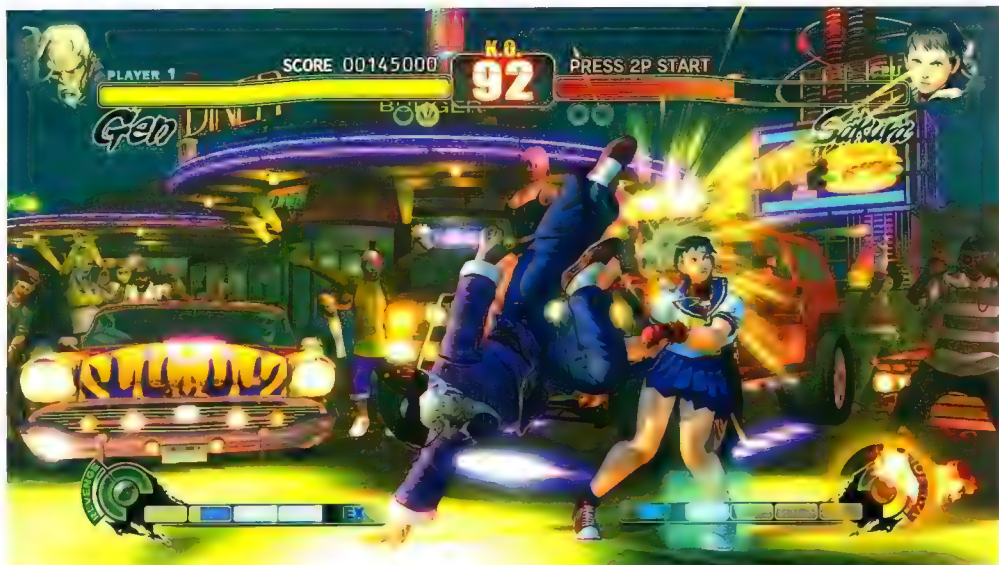


Durch Angriffe (aber auch erlittenen Schaden) füllt sich Eure Super-Leiste am unteren Bildschirmrand. Bei voller Anzeige könnt Ihr eine Super Combo ausführen und dem Gegner 20% seiner Lebensenergie rauben. Nach Eingabe des Tastenkombis verjündelt sich die Kulisse und die Kamera rückt nah an Euren Kämpfer heran, ehe er die selbstaufladende Combo ausführt. Die verfügbare Energie bleibt über mehrere Runden erhalten und reicht für eine Super Combo

Ultra Combo



Die Ultra Combo ähnelt in Aussehen und Wirkung der Super Combo, wird aber wesentlich häufiger eingesetzt – und mehr gefächert. Steckt Eure Figur im Match viele Treffer in kurzer Zeit ein, steigt die Revenge-Leiste an. Ab 50% steht die Ultra Combo bereit und Ihr könnt es Kontrahenten mit geschicktem Timing heimzahlen – bei 100% sogar noch heftiger. So werden angeschlagene Kämpfer das Blatt noch einmal entscheidend



360 Kunterbunter Prügelspaß. Mit satten Farben und Effekten brennt "Street Fighter IV" ein grafisches Feuerwerk ab und motiviert 2D-Fans für Wochen.

Gegenspieler, wird es spannend: Wie wird er versuchen, Euch zu treffen? Vermutlich mit einem Schuss aus der Distanz. Hier kommen die neuen Focus-Attacken ins Spiel: Durch Drücken der beiden mittleren Angriffstasten ladet ihr einen verheerenden Konterangriff in drei Stufen auf, der sogar feindliche Schüsse absorbiert.

Für zusätzlichen Tiefgang sorgen die Super- und Ultra-Combos: Gerade Letztere reißen das Ruder immer wieder herum und richten massiven Schaden an. So lädt Ryu mit zwei aneinander gereihten Viertelkreis-Bewegungen einen vernichtenden Feuerball auf, der allerdings nur in Combos oder im Nahkampf zur Gel-

tung kommt; aus der Ferne springt ihr einfach darüber hinweg und verpasst ihm einen Tritt aus der Luft. Regelmäßig entstehen so unter gleichstarken Kombattanten spannende Duelle, ungleiche Gegenspieler passen ihr Handicap entsprechend an.

Online prügeln?

Bis Redaktionsschluss konnten wir den Online-Modus leider noch nicht überprüfen. Sobald das Spiel im Handel ist, folgt ein Nachtest mit unserem Japan-Korrespondenten Jan. In normalen Matches offenbart der Xbox-360-Controller seine Schwächen, vor allem im Direktvergleich

zur PS3. Mit Analogstick spielt man aufgrund der langen Bedienwege ohnehin nicht und die schwammige Scheibe lässt so manchen Move scheitern. Wir empfehlen die Anschaffung eines Arcade-Sticks.

Ansonsten gibt es kaum Anlass zu Kritik: Solisten klagen über mangelnde Modi-Vielfalt und der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Matches steigt nach den ersten Runden rapide an. Besonders Endboss Seth treibt Euch an den Rand der Verzweiflung. Die Story-Schnipsel weisen zwar bei manchen Charakteren eine Verbindung auf, sind aber insgesamt öde. Alles kein Grund, sich diesen Meilenstein entgehen zu lassen! mh/mo



Matthias Schmitz

GEHT SO

Natürlich ist das Spiel gut – gelangweilt bin ich trotzdem. Weder sprechen mich die neuen Kämpfer an (z.B. Crimson "Bei King of Fighters wurde ich nicht genommen" Viper und El "Ich bin nicht El Blaze" Fuerte), noch kann ich mich in die Grafik verlieben – mir waren die kultigen 2D-Sprites lieber. Außerdem geht mir die Move-Vielfalt eines "Soulcalibur IV" oder "Virtua Fighter 5" ab – dort kann ich wochenlang spektakuläre Aktionen entdecken, bei "Street Fighter IV" habe ich bald alle Specials gesehen. Capcom-typisch sind die kleinen Schriften (z.B. MoveList) auf allen Glotzen kaum lesbar.



PS3 Die beiden Neuzugänge C. Viper und Mexiko-Koch El Fuerte punkten mit eigenwilligen Kampfsteinen und tollen Animationen. Unschwer zu erkennen am dümmlichen Gesichtsausdruck des kleinen Lucha-Libre-Wrestlers

STREET FIGHTER IV

Entwickler: Capcom, Japan
Verdistributor: Capcom
Termin: 20. Februar
Preis: 60 Euro

Unterschied: bis 2 Spieler (offline/online),
Sprache: englisch/japanisch, Text: einstellbar

- 25 Kämpfer
- installiert 2,1 GB auf Festplatte (PS3)
- PS3 vs. 360: in Standardauflösung minima-
leau und Kantentimmern auf PS3, da-
rauf fallen nach der Installatons Ladezeiten weg.
Durch das schlechtere Digi-Pad so et sich
die Xbox-360-Version weniger gut an.

SPIELSPASS

	PS3
Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	8 von 10
	92
	360
Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10
	91

100% Epische Rückkehr der "Street
Fighter"-Reihen: Teil 4 begeistert Anfänger
wie Profis gleichermaßen!

skate. 2

PS3 360 Sport



PS3 In den Docks steht die Sonne immer tief – dynamisches Wetter gibt es nicht. Dafür tricksen Schönwetter-Skater an scharfen Kanten neuerdings mit Handplants, die ihr bequem über eine Schultertaste ausstößt und mit dem rechten Stick variiert.

Keine Überraschung: Nach dem sehr guten "skate." im vorletzten Jahr folgt mit "skate. 2" die logische Fortsetzung. Wer die DS- und Wii-Ableger zur Weihnachtszeit gespielt hat, der weiß, dass die Stadt aus dem Vorgänger durch ein Erdbeben zerstört wurde. Das wiederaufgebaute New San Vanelona bietet einige alte Lokaltitäten und zahlreiche neue Skate-Plätze. Viele Bereiche sind jetzt Tabu-Zonen und werden von Wachmannern sauber gehalten. Geländer sind beispielsweise mit Metallschellen vor unbefugtem Skaten geschützt – nur gut, dass gegen entsprechendes Entgelt ein Kollege ausshifft und die 'Schutzmaßnahmen' entfernt. Über das Handy ruft ihr weitere Freunde, die mit nützlichen Diensten wie Sicherheitsleute umschubsen zur Seite stehen.

Evolution statt Revolution

König Realismus regiert auch in "skate. 2": Mit der intuitiven, aber schwer zu meisternen Flickit-Steuerung trickst ihr Euch durch Hauserschuchten, Parkanlagen, hügelige

Straßen und Hinterhöfe. Der rechte Analogstick erlaubt volle Boardkontrolle: Schnippt ihn vor, zurück oder zur Seite, um Trickvariationen auszulösen. Gelingen Euch mehrere Tricks direkt hintereinander, aktiviert das eine Combo und Eure Punkte werden multipliziert. Die aus Skatevideos bekannte, tief positionierte Kamera fängt die Board-Action gewohnt klasse ein und vermittelt eine Hautnah-Dynamik. Kenner des Erstlings finden sich dank des unveränderten Tricksystems schnell zurecht, Neulinge pendeln bedrohlich zwischen Lust und Frust – das Spiel ist stellenweise zwar bockschwer, bleibt aber immer fair. Mit Übung klappt jede Mission.

Erstmals steigt ihr vom Rollbrett ab – praktisch, wenn ihr einen Geländetrick vermasselt habt. Latscht einfach die Treppe hoch, anstatt außen herumzufahren. Per pedes findet ihr zudem geheime Bereiche wie Pools, die für Euer Karrierefortschritt aber nicht zwingend erforderlich sind. Wie im Vorgänger versucht Euer Alter Ego (das ihr im umfangreichen Editor baut und einkleidet) auf dem Cover eines

bekannten Skate-Magazins zu landen. Auf dem Weg dahin winken unzählige Herausforderungen, die Euer Konto füllen. Die Knete investiert ihr in fische Markenklamotten oder wie eingangs beschrieben in Schützenhilfe Eurer Freunde mit besonderen Fähigkeiten. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und lassen sich praktisch über ein Menü wählen. Von dort beamt ihr Euch jederzeit zum Aufgabenort – die U-Bahn aus dem Vorgänger fiel der Schere zum Opfer. Bestreitet verschiedene Turniere, meistert Downhill-Rennen, messt Euch mit Profis im Duell und zeigt spektakuläre Tricks in Foto-shoots. Ihr könnt sogar eigene Herausforderungen erstellen, einen High Score einfahren und dann online stellen. Hierzu manipuliert ihr neuerdings die Umgebung und verschiebt Banke, Rampen und Geländer.

Im umfangreichen Foto- und Video-Part schneidet ihr Euren eigenen Skate-Film zusammen: Wechsel zwischen drei Kamerapositionen, ändert die Zoomstufe und schneidet die besten oder die schlimmsten Szenen heraus. Erstmals löst ihr Stürze ge-



PS3 Im Sprung packt ihr jederzeit das Board wieder unter Eure Füße.



Philip Ulc

Never change a running system... oder wie EA ein grandioses Debat zweiterverwert. Denn das Tricksystem ist unverändert, die Karriereaufgaben die gleichen

und auch das Spielziel, ein Coverstar zu werden, ist Besitzern des Originals nicht fremd. Neu sind lediglich einige Tricks und die Möglichkeit, endlich vom Board abzustiegen und Objekte zu verschieben. Aber ich jammere auf hohem Niveau, denn "skate. 2" ist nicht nur eine ausgesprochen realistische Skateboard-Simulation, sondern auch der Per-Mus unter den Trendsport-Titeln. Hochauflösende Texturen, geschmeidige Animationen und ein motivierender Replay-Editor gamern meine (nicht immer ruckelfreien) Fahrten durch das weitläufige New San Vanelona. Die Präsentation sucht ihresgleichen, besonders der coole Intro-Film mit zahlreichen Profi-Skatern ist schmissig inszeniert.

zielt aus, um Punkte einzufahren. Im freien Fall lenkt ihr Euren Schützling mit den Schultertasten und versucht, Euch möglichst viele Knochen zu brechen – die Hall of Meat zeichnet alle Blessuren auf. Für mehr Optionen wie Farbfiler müsst ihr allerdings in die Tasche greifen und das "Filmer Pack" herunterladen (Release und Preis noch offen). Den fertigen Streifen stellt ihr ins Netz und lasst ihn von der Community bewerten. [pu](#)

Entwickler EA Black Box, Kanada
Hersteller Electronic Arts
Termin im Handel
Preis 70 Euro

Intensivstützt + bis 8 Spieler (online),
Sprache: deutsch, Text: deutsch

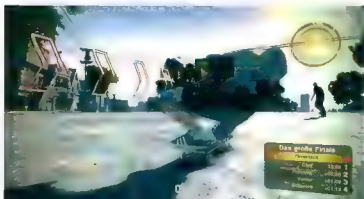
• riesige Pre-Release-Box-Set: editier-
Entwicklungsstufen der
• Skater.com Board-Shop: Gemein-
bare Community-Modifikation, Day-
umfängliche Modifikation

SPIELPASS

Spielstyle	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

85

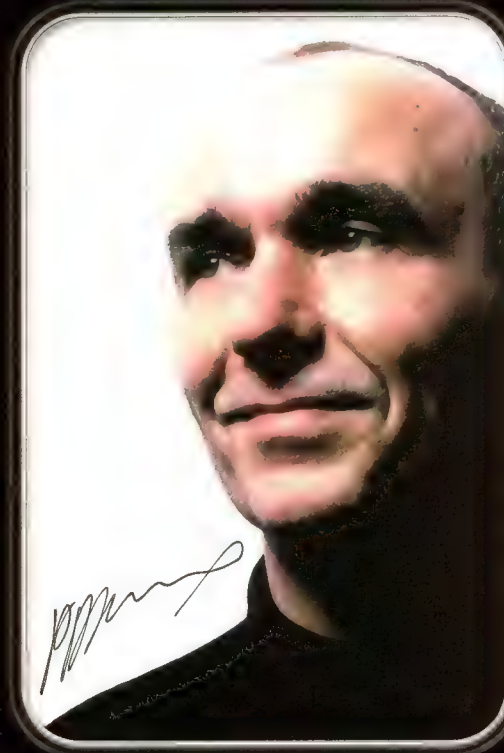
Fazit Schicker als das Original und dezent verbessert: hochklassiger zweiter Teil der besten Skateboard-Simulation.



360 In den steilen Abfahrten der Straßennrennen machen Euch Passanten, Autos und Bordsteine das Leben schwer.



360 Im Megapark duelliert ihr Euch mit Profi Danny Way – gewinnt drei Runden, um Euch seinen Respekt zu verdienen.



M! GAMES

System

Erschienen September 1994 in Japan, August 1995 in Deutschland
 Startpreis ca. 700 DM
 Hersteller Sega
 Verkaufte Geräte ca. 10 Millionen
 Spiele ca. 1.200

TECHNIK: Segas Mega-Drive-Nachfolger lautet die neue Videospielekonsole. Ein Double-Speed-CD-ROM-Spieler lässt sich mit bis zu 32 Bit pro Sekunde Datenrate in die elektronische Konsole ansteuern und sich dabei selbst über die Datenströme für 30 Sekunden lang in der Physik des Spielfeldes bewegen. Der 2D-Gratiker wird zudem mit Audio- und Videofunktion ausgestattet. Der Spieler wird sich in einem 2D-Umfeld bewegen können, das in 3D dargestellt wird. Die Konsole ist für die PlayStation 2 kompatibel. Die Spiele werden in 2D-Gratiken dargestellt, die in 3D dargestellt werden. Die Konsole ist für die PlayStation 2 kompatibel. Die Spiele werden in 2D-Gratiken dargestellt, die in 3D dargestellt werden.

MARKTBEDEUTUNG: Nach der technischen Natur der Systeme für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole sind die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole. Die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole sind die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole. Die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole sind die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole.

SPIELE: Die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole sind die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole. Die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole sind die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole. Die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole sind die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole.

ZUBEHÖR: Anders als die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole, die die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole sind, sind die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole. Die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole sind die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole.

SAMMELSVIETUM: Die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole sind die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole. Die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole sind die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole. Die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole sind die ersten Spiele für die Mega-Drive-CD-ROM-32-Bit-Konsole.

M! GAMES

Game.com

Erschienen September 1997 in den USA
 Startpreis ca. 70 US-Dollar (heute ca. 55 Euro)
 Hersteller Tiger
 Verkaufte Geräte ca. 300.000
 Spiele ca. 20

TECHNIK: Das Game.com ist eine Game console, die die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind. Die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind die ersten Spiele für die Game.com-Konsole. Die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind die ersten Spiele für die Game.com-Konsole.

MARKTBEDEUTUNG: Das Game.com ist eine Game console, die die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind. Die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind die ersten Spiele für die Game.com-Konsole. Die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind die ersten Spiele für die Game.com-Konsole.

SPIELE: Die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind die ersten Spiele für die Game.com-Konsole. Die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind die ersten Spiele für die Game.com-Konsole. Die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind die ersten Spiele für die Game.com-Konsole.

ZUBEHÖR: Das Game.com ist eine Game console, die die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind. Die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind die ersten Spiele für die Game.com-Konsole. Die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind die ersten Spiele für die Game.com-Konsole.

SAMMELSVIETUM: Die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind die ersten Spiele für die Game.com-Konsole. Die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind die ersten Spiele für die Game.com-Konsole. Die ersten Spiele für die Game.com-Konsole sind die ersten Spiele für die Game.com-Konsole.

M! GAMES

Peter Molyneux

Reboren 5. Mai 1959
 Geburtsort: Guildford, England
 Nationalität: englisch
 Position: Geschäftsführer Lionhead Studios

SOFTGRAPHIE (AUSZUG):

Populous (1989)
 Supreme (1993)
 The Settlers (1994)
 Myth (1994)
 The Settlers II (1997)
 The Settlers III (2001)
 The Settlers IV (2004)

WERDEGANG: Als einer der ersten Videospieleentwickler Peter Molyneux hat die Entwicklung der ersten Videospiele mitentwickelt. Die ersten Videospiele mitentwickelt Peter Molyneux hat die Entwicklung der ersten Videospiele mitentwickelt. Die ersten Videospiele mitentwickelt Peter Molyneux hat die Entwicklung der ersten Videospiele mitentwickelt.

SMALLTALK:

Als Kind begeisterte sich für Computerspiele. Er wird 1981 als Geschäftsführer der ersten Businesssoftware für den ersten Transputer-Arbeitsplatz gegründet. Als einer der ersten Transputer-Arbeitsplätze gegründet. Als einer der ersten Transputer-Arbeitsplätze gegründet. Als einer der ersten Transputer-Arbeitsplätze gegründet.

M! GAMES

GP32

Erschienen November 2001
 Startpreis ca. 200 Euro
 Hersteller Gamepark
 Verkaufte Geräte unter 50.000
 Spiele ca. 25

TECHNIK: Das GP32 ist eine Game console, die die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind. Die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind die ersten Spiele für die GP32-Konsole. Die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind die ersten Spiele für die GP32-Konsole.

MARKTBEDEUTUNG: Das GP32 ist eine Game console, die die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind. Die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind die ersten Spiele für die GP32-Konsole. Die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind die ersten Spiele für die GP32-Konsole.

SPIELE: Die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind die ersten Spiele für die GP32-Konsole. Die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind die ersten Spiele für die GP32-Konsole. Die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind die ersten Spiele für die GP32-Konsole.

ZUBEHÖR: Das GP32 ist eine Game console, die die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind. Die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind die ersten Spiele für die GP32-Konsole. Die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind die ersten Spiele für die GP32-Konsole.

SAMMELSVIETUM: Die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind die ersten Spiele für die GP32-Konsole. Die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind die ersten Spiele für die GP32-Konsole. Die ersten Spiele für die GP32-Konsole sind die ersten Spiele für die GP32-Konsole.

Pikmin

Strategie

Bereits vor sechs Jahren erschienen ein GameCube-Titel, dessen Spielidee im Garten des Videospiele-Genies Shigeru Miyamoto entstand. Nun feiern die putzigen "Pikmin" ihren Wii-Einstand.

Spiel und Optik blieben gleich: Weltraumfahrer Captain Olimar stürzt mit seinem Raumschiff auf einem unbekannten Planeten ab. Dabei verliert er 30 wichtige Raumschiffteile, die in vier Arealen verstreut liegen. Doch alleine kann er sie kaum auffindig machen, schließlich ist er nur zwei Zentimeter groß. So wachsen Pflanzen zu gigantischen Gewächsen, während Baumstümpfe und Steine unüberwindliche Hindernisse bilden. Doch schnell findet er unerwartete Hilfe: Drollige Wesen namens Pikmin folgen ihm auf Schritt und Tritt.

Zuerst solltet Ihr die wackeren Helferlein vermehren. Dazu lasst Ihr Pflanzen fallen, die mit Zahlen beschriftete Pillen enthalten. Die Pikmin bringen diese in Ihr ungewöhnliches Heim – einer auf Stelzen stehenden Zwiebel. Diese spuckt umgehend Samen aus, die nach kurzer Reifezeit im Boden zu Pikmin wachsen. So pflückt Ihr immer neue Gefolgsleute aus dem Boden, bis sie zu einer schlagkräftigen Wusel-Armee angewachsen sind. Zeit, sich um die gefräßigen Gegner zu kümmern.

Aile für einen

In der hiesigen Tierwelt lauern allerlei Bedrohungen wie hungrige Käfer, schwebende Frösche und herumlaufende Giftpilze. Blast zum Angriff, indem Ihr die Pikmin auf die Gegner werft. Die Masse macht's: Mit bis zu 100 Pikmin in der Reserve sind selbst übergroße Bossgegner bald Geschichte. Vorsicht musst Ihr bei deren Stampf-, Gift- oder Feuerattacken wachen lassen. Pfeift Eure Mitstreiter schnell in sicherem Abstand zurück, um sie vor dem Bildschirmtod zu bewahren. Praktisch: Die Überreste der Gegner bilden wiederum Samen für weitere Pikmin.



Wii: Attacke! Scharenweise bewerfen wir den verdutzten Käfer mit Pikmin, die ihn sofort attackieren. Noch bevor er weiß, wie ihm geschieht, ist seine Lebensleiste um die Hälfte geschrumpft.

Drei Arten der kleinen Helfer unterstützen Eure Suche: Rote Pikmin sind von Anfang an dabei und bilden Eure feuerresistente Hauptstreitmacht. Ins nasse Element wagen sich dagegen die blauen Pikmin. Nur sie können Gewässer überwinden und so auch Inseln erreichen. Gelbe Wichtel dürfen dagegen in Blechdosen versteckte Bomben transportieren. Werft Ihr die Burschen, aktivieren sie automatisch ihre explosive Ladung und legen sie ab. So sprengt Ihr Gegner ebenso wie Blockaden effektiv in die Luft. Damit eröffnen sich neue Wege und Abkürzungen in der oft verschachtelten Levelarchitektur. Diese sind auch nötig, damit die Pikmin die vermissten Bauteile zum

Raumschiff transportieren können.

Lasst Ihr Pikmin-Samen länger reifen oder füttert Ihr die putzigen Gesellen mit Nektar, entwickeln sich die Wuselwesen weiter und erhalten eine neue Kopfbedeckung: Mit Knospe oder Blüte werden sie resistenter, schneller und angriffslustiger. Doch auch sie sind nicht vor der bedrohlichen Nacht gefeit: Sammelt flugs alle Pikmin vor Sonnenuntergang ein, sonst erleben sie den nächsten Tag nicht.

Die größte Neuerung bei der Wii-Version bildet die Steuerung: Zeigt mit der Remote auf den Bildschirm, um die Pikmin zielgenau zusammenzurufen oder sie als Gruppe marschieren zu lassen. Es



Thomas Stuchlik

Das einsteiger- wie familientfreundliche Spielkonzept hat selbst nach Jahren keinerlei Faszination eingebüßt. Doch hinter der putzigen Fassade steckt mehr: "Pikmin"

mausert sich in späteren Abschnitten zu einem fordernden Strategietitel, der einiges an Grips voraussetzt. Der effektive Einsatz der spezialisierten Pikmin-Arten verlangt wie die tägliche Zeitbegrenzung organisiertes Vorgehen: Teilt die Pikmin auf, um parallel mehrere Aufgaben zu erledigen. So erschließt Ihr schon neue Bereiche, während Eure Mannschaft Beute zur Basis transportiert. Die für die Wii-Version modifizierte Steuerung geht nach kurzer Einarbeitung intuitiv von der Hand. Leider offenbart sich auch im Remake schnell der knappe Umfang – vier Areale sind einfach zu wenig. Der Zahn der Zeit hat zudem an der Optik geknagt: Verwachsene Bodentexturen wirken überholt. Besitzern der GameCube-Version wird außerdem nichts Neues geboten.

GAMECUBE-KLASSIKER AUF WII



"Pikmin" ist nur der Auftakt einer Serie von Neuauflagen. Nintendo bringt unter dem Namen "New Play Control" (links) aufgefrischte GameCube-Klassiker für den Wii neu in den Handel. Dabei ist meist nur die Steuerung an das Wi-Konzept angepasst. Grafisch und spielerisch ändert sich nichts. Neben "Pikmin" schwingt Ihr stiecht den virtuellen Tennisschläger bei "Mario Power Tennis", das ab April erhältlich ist. Es folgen kontinuierlich weitere Nintendo-Klassiker. Preis der Remakes: 30 Euro.

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Termin: 6. Februar
Preis: 30 Euro

Unterstützt: 1 Spieler, Sprache: deutsch

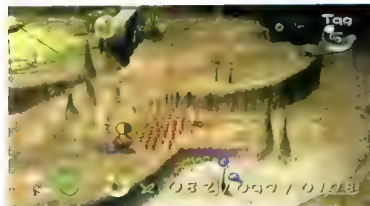
- » kinderleicht zugängliche, aber dennoch tiefgründige Steuerung
- » 4 Szenarien
- » 30 versteckte Raumschiffteile
- » bis zu 100 Pikmin gleichzeitig unter Eurem Kommando

SPIELSPASS

Singleplayer: 9 von 10
Multiplayer: 8 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

86

FAZIT: Captain Olimars Abenteuer fesselt auch 2009 dank leichter Zugänglichkeit, putziger Optik und taktischem Spielverlauf.



Wii: Wieder dabei sind drei Kamera-Perspektiven, die für Übersicht sorgen.



Wii: Neu in der Wii-Fassung ist der lilafarbene Zielkreis, mit dem Ihr exakt Eure Pikmin sammelt und führt.

Silent Hill: Homecoming

360  Action-Adventure 

Veränderungen sind stets ein heikles Thema für Fans. Bleibt alles beim Alten, wird über fehlende Innovationen geschimpft. Andererseits bedeutet Neuerung nicht immer auch Verbesserung. Mit dieser Problematik musste sich das Entwicklerteam bei Double Helix auseinandersetzen, das mit "Silent Hill: Homecoming" die berühmte Horrarserie zu neuem Leben erwecken möchte. Seit dem weitgehend gelungenen Kinofilm ist die Serie einem größeren Publikum bekannt und das soll nun bitterschön ebenso angesprochen werden wie allein-gesessene Fans.

Unverzichtbar: die Story

Im Mittelpunkt der Serie steht seit jeher eine komplexe, meist schwer durchschaubare Geschichte, die dem Spieler immer wieder Bruchstücke liefert und erst gegen Ende eine schreckliche, verstörende Wahrheit ans Tageslicht offenbart. Unübertroffen ist diesbezüglich bis heute "Silent Hill 2" mit seiner metaphorischen Tiefe. Die bietet "Homecoming" zwar nicht, doch auch das Schicksal von Alex Shepherd kommt nur langsam ans Licht und das Spiel streut gezielt Hinweise, die am Ende zum schlagartigen Aha-Erlebnis führen.

Als Alex nach länger Abwesenheit in sein Heimatörtchen Shepherd's Glen zurückkehrt, findet er nur wenige Bewohner vor. Eine Jugendfreundin ist ebenso mit von der Partie wie die Richterin der Stadt, Alex' Mutter und ein Polizist. Die meisten Menschen sind hingegen aus uner-



360 In Anlehnung an den Kinofilm zeigt "Silent Hill: Homecoming" erstmals den Wechsel auf die andere Seite von Silent Hill. Dabei lösen sich Umgebungstexturen auf und steigen in kleinen Fetzen nach oben – rostige Strukturen kommen zum Vorschein

klaren Gründen verschwunden, darunter Alex' Vater und sein Bruder Josh. Also macht sich Euer Protagonist auf die Suche und erkundet dabei die Vergangenheit seines Wohnortes, der wie die titelgebende Stadt am berühmten Toluca-See liegt. Im Verlauf des Abenteuers stattet er auch Silent Hill einen Besuch ab, was ihn der Wahrheit immer näher bringt. Wie in den Vorgängern gibt es erneut mehrere alternative Enden; inklusive eines nicht allzu ernst zu nehmenden UFO-Abspanns sind es diesmal fünf. Während der Gespräche mit den verbliebenen Bewohnern entscheidet Ihr Euch mehrmals für eine der Antworten im neuen verzweigten Dialogsystem, wodurch Ihr den Aus-

gang der Geschichte maßgeblich beeinflusst.

Einzigartig: das Design

In den nebeligen Straßen und verlassenen Häusern treiben seit jeher groteske Monster ihr Unwesen. Im Verlauf des Abenteuers trifft Ihr auf alte wie neue Gegnertypen, darunter der Nadler, der seinen Kopf nicht auf der Schulter, sondern zwischen den messerscharfen Beinen trägt. Natürlich feiern auch die Krankenschwestern und der armlose Rauchspeier Smog ihre Rückkehr – in puncto Design stand hier eindeutig der Film Pate. Zwar gibt es mehr Gegnervariation als früher, doch keiner weist durch

sein Aussehen einen Bezug zum Schicksal des Protagonisten auf, wie es noch in Teil 2 der Fall war. Stattdessen freuen sich Kenner der Reihe (und des Films) über den Auftritt eines Stargastes, der jedoch in erster Linie als Dienst am Fan zu werten ist und lediglich in die Handlung integriert wurde.

Die zweite Besonderheit der Serie liegt im Wechselspiel von undurchdringlichen Nebelpassagen, verlassenen Gebäuden mit unzähligen



Michael Herde

Das erste amerikanische "Silent Hill" kopiert viele Eigenschaften der japanischen Vorlage. Wie gewohnt durchquere ich das Spiel der 1.000 verschlossenen Türen mit

GEHT SO

wohliger Ganshaut, die einmal mehr durch die unbequeme Klangkulisse von Akira Yamaoka erzeugt wird. Dennoch reicht der Soundtrack nicht an die Qualität alter Teile heran, vom Titeltrack "One more Soul to the Call" bin ich jedoch hin und weg. Das Kampfsystem war zwar noch nie so gut und umfangreich wie diesmal, doch mit dem Fokus auf mehr Action haben die Entwickler auf falsche Pferd gesetzt: Wo mich ehemals nur ein bis zwei Gegner bedrohten, sind es nun regelmäßig drei oder mehr. Für solche Situationen ist die Steuerung aber wiederum zu schlecht. Dass ich fast jeden Kampf mit monotonen Messer-Combos gewinne, macht's nicht besser. Deplatzierte "Hostel"- und "Saw"-Einlagen gegen Ende unterstreichen den Eindruck, ein gewaltorientiertes US-Imitat japanischen Horrors zu spielen. Als Fan der ersten Stunde habe ich mir mehr erhofft. Dennoch hebere ich bis zum Ende mit und bin erfreut, dass dies zumindest überausst



360 Alte wie neue Monster treten selten alleine in Erscheinung. Diese Bestien setzen Alex mit unberechenbaren Angriffen und ihrem messerscharfen Klingenkopf übel zu. Am leichtesten besiegt ihn's beim Nahkampf mit der Messer Combo A-A-X



Thomas Stuenkel

"Homecoming" will die Gruselreihe wiederbeleben. Allerdings scheinen die Entwickler überfordert gewesen zu sein. Spielerisch bedienen sie sich bewährter, aber altbackener Genrestandards. Die unspannende Suche nach dem nächsten Schlüssel beziehungsweise Gegenstand lockt heute keinen Zocker mehr vor den Schirm. Unterwegs trifft ihr "Silent Hill"-untypisch auf massig Gegner, die sich trotz verbesserten Kampfsystems als nervtötendes Hindernis entpuppen. Die düster inszenierten Szenarien wirken stimmungsgeladend, für Serienkenner gibt es jedoch kaum Überraschungen. Mein größter Kritikpunkt sind allerdings die ungewollt zombihaften Darsteller, die Charaktertiefe und Emotionen ebenso vermissen lassen wie Lippsynchronität. Immerhin weckt der passende Soundtrack von Akira Yamaoka Erinnerungen an alte Zeiten. "Homecoming" eignet sich durchaus für Horror-Fans, die mit "Resident Evil" nichts anfangen können. Eingelieferte Serienfans werden aber womöglich enttäuscht.

verschlossenen Türen und rostig-blutigen Höllenszenarien. Wie im Film ist der Dimensionswechsel auch in "Homecoming" direkt zu sehen, auf das kultige Sirenengeheul beim Übergang wurde indes weitgehend verzichtet. Im Schein seiner Taschenlampe durchquert Alex diverse Schauplätze wie das Krankenhaus oder ein Hotel und löst seltene, meist simple Rätsel, die den weiteren Weg öffnen.



360 Zwischensequenzen waren stets das Aushängeschild der Serie, doch in "Homecoming" stören leblose Augen und mangelnde Lippsynchronität



360 Die Nadler staksten mit ihren messerscharfen Beinlingen auf Alex zu, krabbeln an der Decke und kündigen sich schon aus der Ferne durch unheimliche Geräusche an



360 Vor nebliger Kulisse kämpft Alex mit einem altbekannten Gegner, der deutlich an Tempo zugelegt hat

Für die einzigartige Soundkulisse sorgt erneut Serien-Guru Akira Yamaoka. Die akustische Untermauerung umfasst dabei das statische Rauschen des Walkie-Talkies sowie monotone Ambientklänge, Industrial-Passagen und rockige Gesangsnummern.

Überflüssig: viel Action

Nach dem ersten Endboss steigt der Action-Anteil drastisch. Ein Zustand, dem die überarbeitete Steuerung Rechnung tragen will – mit mäßigem Erfolg. Zwar verfügt Alex über leichte

und harte Angriffe sowie eine Ausweichbewegung, Konter-Moves und derbe Finisher. Sogar präzises Zielen ist nun dank der Schulterperspektive möglich. Doch all das funktioniert nicht so gut wie erhofft: Immer wieder steckt Alex unnötige Treffer ein, meist, weil das Ausweich-Timing zu fummelig ist oder die Kamera zickt. Zur Frustrumvermeidung wurden neben regelmäßigen Checkpoints eingebaut, die lange Laufwege nach Alex' Ableben verhindern.

Zwar gibt "Silent Hill: Homecoming" ausreichend Anlass zu Kritik, unterm Strich erweist sich das Spiel dennoch als solides, effektvolles Horror-Abenteuer, das gruseliger ist als "Resident Evil 5", F.E.A.R. 2 und "Alone in the Dark" zusammen. *mh*



360 Simple Rätsel: Verschiebt Steine, um ein verborgenes Stück zu bewegen

Entwickler: Double Helix, USA

Hersteller: Konami

Termin: 26. Februar

Preis: 60 Euro

Unterstützt: 1 Spieler (offline)

Sprache: englisch, Text: einstellbar

- neues Kampfsystem mit Ausweichen und zwei Sonderanfragen
- simple Rätsel, viel Action
- 5 verschiedene Enden
- beeinflussbare Dialoge

SPIELSPASS

Singleplayer 7 von 10

Multiplayer 7 von 10

Grafik 7 von 10

Sound 8 von 10

70

FAZIT: Stimmungsvolles und effektvolles Gruselabenteuer mit vielen monotonen Kämpfen und Schwächen im Spieldesign.

GESCHNITTEN

In der deutschen Version fehlen Finishing Moves bei einer Gegnerart, die jedoch erst spät ins Spiel kommt. Das hat jedoch keine Auswirkungen, da die Tötungsarten unspektakulär und spielerisch irrelevant sind. Zu dem wurde eine Handvoll Zwischensequenzen durch veränderte Kamerawinkel und Kurzungen entschärft, da der Gore-Faktor gegen Ende des Spiels spürbar steigt. Auch eine interaktive Cutscene ist betroffen.



GameWare

- Versandkostenfrei in die BRD, D, Ö, A und S
- Alle „K.I.“-Produkte ab 18
- Alle Sprachversionen
- Community ohne Zensur
- 20 Jahre Erfahrung

www.gameware.at



Killzone 2 PS3

64,99

PayPal VISA

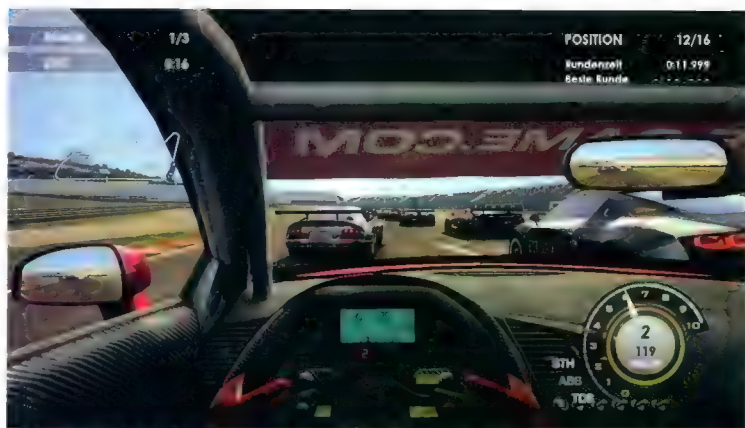
Race Pro

Schon der vollmundige Titel lässt keinen Zweifel: Arcade-Raser sind hier falsch, "Race Pro" ist eine knallharte Fahrsimulation. Und das kommt nicht von ungefähr: Entwickler SimBin glänzte in der PC-Welt bereits mit anspruchsvollen Titeln wie "GTR", "GT Legends" oder "Race 07". Nun widmen sich die Schweden erstmals der Xbox 360 und bauen dank hausgegener Engine 'Lizard' (siehe Kasten unten) auf eine bewährte Stärke: das ausgeklügelte Fahrverhalten.

Am Anfang Eurer Raserkarriere macht Ihr Euch mit einem gutmütigen Mini Cooper vertraut. Bereits hier solltet Ihr schnell ein Gefühl für den Wagen, sein Gewicht sowie das Einlenk- und Bremsverhalten entwickeln. Denn ungestümes Rasen endet garantiert im Kiesbett – gut, dass sich die Idealiee jederzeit einblenden lässt. Doch für die Eigenheiten der Kurse braucht es mehr: Fiese Bodenwellen bringen Euren Boliden aus der Balance, Haarnadelkurven erfordern exakte Bremspunkte und sensible Einlenken. Nur so nähert Ihr Euch Schritt für Schritt dem Grenzbereich und guten Rundenzeiten.

Ein Blick ins detailreiche Cockpit offenbart die wahre Spieltiefe: Eine in manchen Boliden vorhandene Digitalanzeige informiert nicht nur über Drehzahl und Geschwindigkeit, sondern zeigt auch die Temperatur der Bremscheiben und Reifen. Der in den Spieloptionen zuschaltbare Verschleiß gehört da schon zum guten Ton des Titels.

Ergo musst Ihr Euch um das Aufwärmen der Reifen für mehr Grip



Die realistische Cockpit-Perspektive engt die Sicht oft spürbar ein. Allerdings verspricht sie nicht nur optisch Rennatmosphäre, die rohrnde Soundkulisse kommt hier besonders zur Geltung.

ebenso kümmern wie um das umschichtige Fahren auf nassen Pisten – Regenrennen sorgen so für die Extraportion Nervenkitzel. 13 Strecken fordern Euch heraus; darunter bekannte Lokaltäten wie Monza, Laguna Seca, Road America oder Oschersleben. Wirklich haarig wird es bei den engen Stadtkursen: Im portugiesischen Porto, dem französischen Pau und der chinesischen Metropole Macao schlängelt Ihr Euch durch vertrackte Straßenschluchten. Auslaufzonen gibt es hier nicht: Fahrfehler enden umgehend in der Bande, die schnell Eure Karosse in Mitleidenschaft zieht. Ebenso schnell verabschieden sich Spoilerteile. Bei heftigeren Crashes lädt Ihr außer-

dem Motor und Lenkung. Dennoch musst Ihr keine Totalschaden wie in "Race Driver: GRID" fürchten. Im Gegenteil: Beim Boxenstopp repariert eine unsichtbare Crew auf Wunsch Blessuren, zieht neue Schläppen auf oder füllt den Tank.

Masse mit Kasse

350 Wagen (inklusive aller Varianten) von 48 Herstellern erfreuen das Raserherz. Den größten Brocken bilden Touren- bzw. Sportwagen: So tretet Ihr mit Boliden der Tourenwagen-WM (WTCC) wie dem BMW M3 GTR ebenso an wie mit Rennfludern Marke Koenigsegg CCGT, Audi R8 GT, Viper GTS-R, Seat Cupra GT oder Aston Martin DBRS9. Abwechslung bringen die agilen Monopostos der Formel BMW und Formel 3000. Ebenso luftig geht es mit verschiedenen Ausführungen der kargen Caterham-Roadster zu. Genreüblich durchlauft Ihr eine Karriere mit immer schnel-

leren Rennklassen. Mit einem Testlauf beweist Ihr Euch für ein neues Team, für das Ihr meist drei Rennen fahrt. Wollt Ihr keine zufällige Startplatzierung, absolviert Ihr das optionale Qualifying.

In den länger werdenden Rennen wollen Euch bis zu 15 Gegner auf die Ränge verweisen. Doch plumpes Wegschieben der Mitbewerber wie in anderen Rennspielen funktioniert hier nicht. Vielmehr tastet Ihr Euch meterweise an den Gegner heran – immer auf der Suche nach einer Lücke. Die aufgeweckten Computerfahrer nutzen ebenso jeden Schlupfwinkel und überraschen mit gekonnten Überholmanövern. Kontert nicht zu ungestüm, denn das Abkurzen der Strecke wird bestraft. Neben der Verwarnung droht eine Durchfahrtsstrafe oder gar die Disqualifikation. Gut, dass Euch die hellwachen KI-Fahrer fast nie von der Strecke schieben.

Grafisch punktet "Race Pro" mit schönen Wagenmodellen. Allerdings

DIE RASENDE EIDECHSE

LIZARD
GAME CORE TECHNOLOGY

Wie schon Codemasters mit ihrer Ego-Engine nutzen auch die schwedischen Entwickler von SimBin eine selbst erstellte Spiele-Engine. Die plattformübergreifende Modulare Lizard



Die Spiele-Engine 'Lizard' sorgt bei SimBin-Titeln optisch wie physisch für hohen Realismus

umfasst neben Grafik und Animation auch Spielphysik, Sound, Netzwerkfunktionen und Benutzer interface. Für eine realistische Simulation werden Antrieb, Aerodynamik, Reifen, Traktion und sogar Reifenverschleiß sowie Temperaturen zu Grunde gelegt. Grafisch sind neben verschiedenen Rendering-Techniken auch diverse Witterungen möglich. Leider wirken die Lackreflexionen in der Konsolentfassung von "Race Pro" jedoch arg pixelig und statisch. Mit dem modularen Lizard-System hat der Hersteller jedoch die Möglichkeit, beliebige Spielelemente auszutauschen und Titel für verschiedene Genres zu entwickeln. Interessantes Detail: Lizard eignet sich nicht nur für PC und Xbox 360, sondern auch für die PS3.



Mehr als oben ohne: Bei den Caterham-Gefahren teilen sogar die Türen. So habt Ihr mittels rechterm Analogstck eine gute Rundumsicht, und die Rivalen im Blick



360 Auch bei den flinken Formel-Rennern nutzen die Computerfahrer jede vorhandene Lucke oder schaffen sich selbst eine



360 Knautschzone: Bei Positionskämpfen geht es öfter ruppig zu – doch nur größere Crashes demolieren Euer Vehikel

müsst Ihr mit einer Bildrate von 30 Frames pro Sekunde auskommen, die in Kurven noch etwas heruntergeht. Auf Antialiasing-Filter wurde verzichtet, was die Grafik einen Tick schärfer macht. Keine Abstriche gibt es beim Sound: In kaum einem anderen Titel klingt das brachiale Heulen des Motors oder das Krachen des Getriebes knackiger.

Trotz des hohen Anspruchs sind Einsteiger nicht verloren: Fahrhilfen wie ABS, Traktions- und Stabilitätskontrolle können stufenweise zugeschaltet werden. Profis dage-

gen dürfen die Empfindlichkeit der Analogsticks und -tasten oder eines vorhandenen Lenkrads justieren. Gerade bei den zahlreichen Konfigurationsmöglichkeiten werden die PC-Wurzeln von "Race Pro" deutlich. Die Spielmodi sind dagegen Genstandard: Neben der Karriere tretet Ihr zu Einzelrennen, Meisterschaft, oder offenem Training an und genießt gespeicherte Replays. Außerdem dürft Ihr mit menschlichen Mitspielern um die Wette rasen. Online sind Partien mit maximal zwölf Fahrern möglich. Im "Hot Seat"-Modus teilt Ihr dagegen mit einem Kumpel das Pad. Gegeneinander oder kooperativ rast Ihr abwechselnd im selben Rennen – die KI übernimmt die Rolle des gerade passiven Gegners. ts



Thomas Stuchlik

Ein Traum für Realismusfanatiker: Nach dem wenig simulationstypischen "GRID" beschreibt uns endlich SimBin eine echte Rennsim für die Xbox 360. Das komplexe

Fahrmodell ermöglicht eine tiefgründige Spielerfahrung. Auch nach unzähligen Runden sucht Ihr nach einer verbesserten Fahrlinie und exakten Brunsenpunkten, um die letzten Zehntelsekunden herauszuholen. Umso schöner, dass "Race Pro" auch mit dem Pad prima funktioniert. Jedoch sorgt einzig ein Force-Feedback-Lenkrad (für die Xbox 360 nur noch gebraucht erhältlich) für das vollendete Erlebnis. Leider bietet die Karriere wenig Abwechslung – Sonderveranstaltungen hätten hier nicht geschadet. Die zahlreichen Spieloptionen verdienen dagegen volles Lob. Schließlich wünsche ich mir noch eine PS3-Version, um auch mit Logitech-Lenkern neue Bestzeiten zu erringen.

Entwickler: **SimBin, Schweden**
Hersteller: **Atari**
Termin: **12. Februar**
Preis: **60 Euro**
Unterstützt: **bis 12 Spieler (online),
Sprache: deutsch, Text: deutsch**
+ realist. schein- und nachvollzogene Fahrphysik
+ 13 Rennrunden
+ 350 Wagen von 48 Herstellern
(verschiedene Lackierungen inkl.)

SPIELSPASS
Singleplayer: 8 von 10
Multiplayer: 8 von 10
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10
82

FAZIT: Die realistische Rennsim fordert selbst echten Rennprofis alles ab – Einsteiger schalten besser die Fahrhilfen zu.

SEIT ÜBER 14 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES



GAME-STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

SHOP: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13

45127 ESSEN NÄHE BURGER KING

TEL: 0201-777225

Jetzt auch 24 Std. ONLINE SHOPPING
WWW.GAMESTOREWORLD.DE



50 Cent: 18, uncut
XB 360/PS3 ab Fabr.



Onechanbara Bikini Sam: 18
XB 360/Wii uncut
ab Februar



Shellschok 2: 18
XB 360/PS3
ab Februar



H.A.D. Overlord: 18, uncut
Wii only ab Februar
Collectors Edit. ab Februar



Resident Evil 5: 18, uncut
PS3/XB360 steelbook Edition
Collectors Edition ab März



F.E.A.R. 2: 18, uncut
XB360
ab Februar



Afro Samurai: 18, uncut
PS3/XB360 je 69,95



Fallout 3: 18, uncut
XB360/PS3 je 69,95
dt. Text/ dt. Sprache



Killzone 2: 18, uncut
PS3 only ab Februar
dt. Text/Sprache



Der Pate 2: 18, uncut
PS3: XB360 je 69,95
dt. Text/Sprache ab Fabr.



Silent Hill: Home: 18, uncut
XB360/PS3 je 69,95
- deutsche Texte



Street Fighter IV: 18, uncut
XB360/PS3 je 59,95
Collectors Edition 99,95

Top 5 1. Ind. 2. Fallout 3 3. Left4Dead(dt) 4. Ind. 5. Call of Duty 5			XBOX360 GAMES		PLAYSTATION3 80 399	
Wii inkl WiSports	249,95		Alone in the Dark PAL	49,95	AFRO SAMURAI uncut(18)	69,95
Alone in the Dark PAL	49,95		Brothers in Arms uncut(18)	59,95	BIOSHOCK uncut(18)	59,95
Disaster dt.	49,95		BIOSHOCK uncut(18)	29,95	Grand Theft Auto IV uncut(18)	59,95
Smash Bros dt.	49,95		Bionic Commando uncut(18)	März	DAMNATION uncut(18)	Fabr.
Fire Emblem dt.	49,95		Call of Duty 5 (dt) (18)	69,95	Little Big Planet dt.	39,95
Animal Crossing dt.	49,95		DAMNATION uncut(18)	Fabr.	Mega Drive Collection PAL	69,95
Wario Land dt.	49,95		FAR CRY 2 PAL uncut(18)	64,95	Motorstorm 2 dt.	59,95
Harvest Moon dt.	39,95		Grand Theft Auto IV uncut	59,95	Midnight Club LA PAL	59,95
Mario Kart inkl Lenkrad	49,95		HALO 3 Collectors	18	März	59,95
Metroid 3 Corruption dt.	49,95		HALO Wars Collectors	Fabr.	RESISTANCE 2 uncut(18)	69,95
Mario Galaxy dt.	49,95		Last Remnant dt.	59,95	SHELLSHOCK 2 uncut(18)	Fabr.
Model of Honor 2 PAL	64,95		Left 4 Dead (dt) (18)	69,95	SOCOM inkl Headset	69,95
Trauma Center New Blood	49,95		LEGENDARY uncut(18)	59,95	Slate 2	69,95
Star Wars Unlimited PAL	54,95		Midnight Club LA PAL	59,95	Star Wars Unlimited dt.	69,95
Resident Evil 5 PS3/XB360 ab Fabr.			Mega Drive Collection PAL	39,95	Tomb Raider Underworld	59,95
Mad World PAL Wii	Fabr. 09		MORTAL KOMBAT uncut	59,95	Valkyria Chronicles PAL	69,95
House of Dead Overlord Wii	Fabr. 09		NINJA BLADE uncut(18)	März	X-Blades dt.	Jan.
			RACE PRO	Fabr.	Brothers in Arms Collectors Ed	
			Rise Argonauts uncut(18)	69,95	Uncut - englisch nur	79,95
			Tomb Raider Underworld	59,95	HAZE uncut engl nur	34,95
			X-Blades dt.	Jan.	Ninja Gaiden Sigma uncut	39,95

0201-777235
Vorsandkosten 4,00 EURO zzgl 2,00 EURO NN Geb. oder Vorkeuze 3,00 EURO -DHL oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro
Alle Preise inkl. Deutscher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten - 14 tägiger Rückgaberecht (nur vorvertragl.)
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18+ SPIELE BESTELLEN!!!
BANKVERB: SPARKASSE N.-V. BLZ 33450000 KTO: 42317701
INHABER: ZEGUS

F.E.A.R. 2: Project Origin

PS3 360 Ego-Shooter

Manche Hersteller sind schon paranoid: Um verfrühte Raubkopien unattraktiv zu machen, prangt in der Testversion permanent ein riesiger Hinweis im Bild – wie unschwer auf unseren Screenshots zu erkennen. Dennoch verzichten wir im Test auf Bildmaterial vom Hersteller und liefern Euch echte Spieleindrücke. Überraschenderweise stört die Einblendung beim Spielen überhaupt nicht, denn in der Fortsetzung des Horror-Shooters "F.E.A.R." passiert genug, um Eure volle Aufmerksamkeit zu beanspruchen.

Der zweite Einsatz der "First Encounter Assault Recon"-Einheit, die sich auf die Erkundung paranormaler Aktivitäten spezialisiert hat, beginnt kurz vor Ende des Vorgängers. Das PSI-Medel Alma ist aus seiner Koma-Kammer erwacht und sucht Euch immer wieder mit bizarren Visionen heim, während Ihr Euch mit der Replikantenarmee des dubiosen Armacham-Konzerns herumschlagt. Weil dessen unethische PSI-Experimente außer Kontrolle geraten sind, sollen Soldaten alle Spuren verwischen und Überlebende beseitigen. Die Mission: Sucht mit Euren Teamkollegen nach der Leiterin des titelgebenden Origin-Projektes, das für Grusel-Alma verantwortlich ist. Dabei durchstreift Ihr nicht mehr nur die klaustrophobischen Bürokom-



360 Anders als im Vorgänger könnt Ihr nun über ein Visier zielen. So hat der Granaten werfende Armacham-Soldat keine Chance.

plexe des Vorgängers, sondern auch eine Grundschule, U-Bahn-Schächte, ein Krankenhaus sowie mehrere Straßenzüge, die nach einer gewaltigen Explosion in Schutt und Asche liegen. Hier besteigt Ihr im Verlauf des Spiels zweimal die neuen EPA-Mechs. Mit den beiden montierten MGs und dem Raketenwerfer raumt Ihr nicht nur unter Feinden auf, sondern zerlegt auch Teile der Level-Architektur. Diese Passagen sorgen für willkommene Abwechslung im

Spielablauf, der sich generell vielseitiger gestaltet als noch im ersten Teil. Enge Gänge mit Stellungskämpfen wechseln sich ab mit großen Räumen, in denen Widersacher versuchen, Euch zu flankieren. Manche Tische, Schranke und anderes Inventar stoßt Ihr um, um dahinter Schutz zu finden. Vorsicht: Die gewitzten KI-Gegner sorgen ebenfalls für Deckung und werfen Granaten, um Euch aus selbiger zu treiben. Kommen Euch die Replikanten zu nahe, setzt Ihr

mehrere Nahkampf-Moves ein: Neben einem Schlag mit der Waffe haltet Ihr die gepanzerten Finstermänner mit Sprungritten in Schach oder rutscht ihnen mit ausgestrecktem Bein entgegen. Das spart zwar Munition, ist in aller Regel aber unnötig.

Alle Zeit der Welt

Was schon das erste "F.E.A.R." von anderen Ego-Shootern unterschied, kommt auch in der Fortsetzung zum



PS3 Dieser neue Gegnertyp belebt Leichen wieder: zu erkennen an den roten Fäden.



In Zeitlupe verschwimmt die Optik, besiegte Feinde fallen langsam zu Boden.



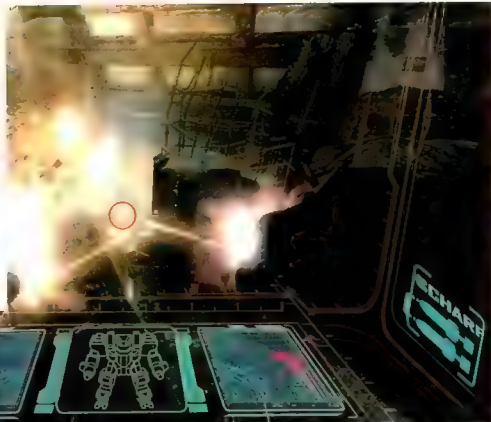
360 Almas Visionen führen Euer Team in verstörend schöne Landschaften.



360 Feine Licht- und Schattenspiele sorgen für beklemmende Atmosphäre.



Ph. Bären ihr mit den Changun-Geschützen des Mechs auf feindliche Soldaten



GESCHNITTEN



Kopflöse und skelettierte Körper sowie rote Plutzen gibt es zuhauf, doch als Spieler dürft ihr kein eigenes Blutbad anrichten. Betroffene Gegner verursachen lediglich graue Wölkchen, Körperteile bleiben an ihrem Platz. Anstatt blutig zu platzen, verschwinden Gegner in erzwandene Nichts. Darunter leiden Atmosphäre und Trefferrückmeldung – in der Gefechtshektik wisst ihr nie, ob ein Feind tot ist oder sich nur versteckt.

Tragen: Auf Knopfdruck setzt ihr eure übernatürlichen Reflexe ein und verlangsamt die Umgebung. Während dieser befristeten Zeilpauze leuchten eure Feinde und sind besser zu erkennen als früher. So erledigt ihr ruckzuck eine Handvoll Gegner, von denen es diesmal mehr verschiedene gibt. Neben Standard-Soldaten trefft ihr auf mutierte Wandkletterer,



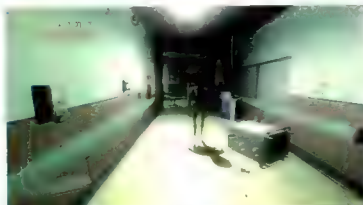
Monolith

Ich hatte große Lust, die Entwickler übers Knie zu legen, denn das abrupte Spielende macht mich sauer: Nach rund zehnstündigem Mithebern hört das Spiel einfach

auf und lässt mich mit vielen Fragen unbefriedigt zurück. Auch die Schnitte der deutschen Version sorgen für Ärger: Im Eifer des Gefechts weiß ich oft nicht, ob sich ein Gegner gerade versteckt oder ob er mal wieder ins Pixel-Nirwana verpufft ist. Statt einen regenerativen Schutzschild zu nutzen, muss ich zwar Heilpackchen sammeln, doch das verbesserte Balancing schont meine Nerven. Allerdings ist das Spiel auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad zu leicht: Feinde sind tot, ehe die KI zur Geltung kommt. Zwar ist "F.E.A.R. 2" wieder nicht besonders schockierend, aber der farbenfrohe Stil, die fantastische Grusel-Atmosphäre und das gelungene Leveldesign motivieren bis zum Schluss. Noch eine kleine Meckerei: Mitunter bleibe ich an Kanten hängen und die Steuerung dürfte einen Tick präziser sein. Trotzdem gefällt mir besser als "Killzone 2".



Ph. verschwinden sie spurlos. Dennoch markieren die Mech-Ballereien dank des Griefeffekts das grafische Highlight im Spiel



Ph. Einmet ein Japan Horror a la "Ring". Immer wieder taucht die schwarzhaare Alma bizarrartig auf oder rückt euch auf die Pele. Wehrt den Plagegeist schnell ab, sonst verliert ihr Energie!



Geister, Scharfschützen, Stealth-Assassine und Mechs. Auch das Waffenarsenal wurde erweitert: Neben dem Bolzen schießenden Penetrator, der nun Hammerhead heißt, gibt es einen unnützen Napalm-Werfer sowie eine fiese Laserwumme und eine verheerende Energiekanone.

Kunterbunt geht's rund

"F.E.A.R. 2" kann nicht mit den detaillierten Texturen von "Killzone 2" mithalten. Dafür greifen die Entwickler großzügig in den Farbtopf, was der grafischen Abwechslung zugute kommt: Statt tristem Grau dominieren kräftige Töne, die schicke Akzente in der zerstörten Umgebung setzen. Obwohl die deutsche Version

drastisch geschnitten ist (siehe Kästen), gibt es immer wieder krasse Szenen: In einer Waschmaschine kullert ein Kopf, Blutlachen und kopflose Leichen säumen euren Weg. Neben solchen Einlagen setzt das Spiel vermehrt auf Almas Spukeinsätze, bei denen sie euch nun ernsthaft gefährlich werden können.

Neben der Solo-Story bietet "F.E.A.R. 2" sechs Online-Modi, in denen die EPA-Mechs ebenso zum Einsatz kommen wie die Nahkampf-Moves. 16 Spieler kämpfen im neuen Rangsystem um Erfahrungspunkte. Ob deutsche Spieler wegen der Schnitte bei internationalen Matches mitmischen dürfen und was die Modi taugen, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe. mh



Ph. F.E.A.R. 2 zeigt nicht mit darben Bildern: Den vorbeinehenden Soldaten fliegt in Zeitlupe das Fleisch von den Knochen



Ph. Philip

In der Fortsetzung ist das Mädchen Alma zur Frau gereift – in puncto Schocker hat sie aber nichts dazugelernt. Viele gut gemeinte Panikattacken werden durch Bildver-

zerrer angekündigt, so dass das Überraschungsmoment verpufft. Überzeugend bin allerdings von der schaurigen Atmosphäre und den liebevollen Details wie laufende Projektoren, Wandgekitzel und verstreute Zettel. Die spannende Story fesselt mich bis zum Schluss – Kenner des Vorgängers erleben sich an happenweise gelieferten Insider-Infos. Zudem freue ich mich auf ein Wiedersehen mit den coolen Mechs im Multiplayer-Modus.

Entwickler: Monolith, USA
Hersteller: Warner Bros. Interactive
Termin: 13. Februar
Preis: 40 Euro

Unterstützt: bis 16 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- bunten als der Vorgänger
- zwei Mech-Einsätze inklusive
- Zeitlupenpunkt an bei Geleonten
- PS3 vs. 360: adere sind auf Xbox 360 geringfügig stärker

SPIELSPASS

Singleplayer: 7
Multiplayer: 7
Grafik: 8
Sound: 8

80

120% Farbenfroher und abwechslungsreicher Horror-Shooter mit beklemmenden Momenten, aber auch Mängeln im Detail

Online-Nachtest in der nächsten Ausgabe

The House of the Dead: Overkill

Lightgun-Shooter nicht testen



Wii: Wer hat die denn eingeladen? Auf dem Jahrmakht knallt umher und den Horrorfans ab. Das Nachladen vor allem der Schnortitel nimmt wertvolle Sekunden in Anspruch – hier ist genretypisch sogar die Waffe kurz sichtbar.

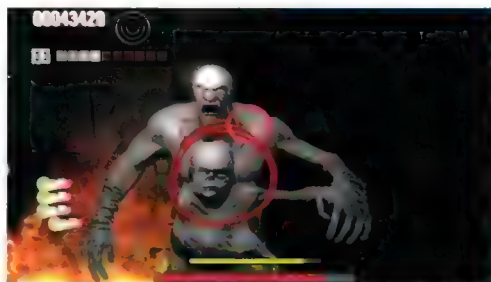
» Die schlechte Nachricht zuerst: Ihr werdet auch in dieser "House of the Dead"-Episode nicht herausfinden, wofür das 'G' steht. Agent G weigert sich beharrlich, dieses Geheimnis zu lüften. Die gute Nachricht: In "Overkill" trifft G auf den raubeinigen Cop Isaac Washington – eher unfreiwillig raufen sich die ungleichen Ballerbrüder zusammen und machen der untoten Bedrohung den Garaus. Zum ersten Mal nimmt sich die Serie dabei selbst auf die Schippe: Die Optik wurde kompetent an den Grießel-Look trashiger B-Movies angepasst, die Dialoge strotzen vor Schimpfswörtern und die teils urkomischen Szenen sind für etliche Lacher gut. Komplettiert wird das Trio von Doppel-D-Bikerbraut Varla Gunnis, die vor allem im letzten Level zur tragenden Rolle wird.



Matthias Schmid

"Overkill" macht fast alles richtig: Trotz vieler hässlicher Texturen gefällt mir die Grafik trashig, aber cool eben. Dank unendlicher Continues wird das Blutbad niemals frustig. Wer es härter mag, beißt sich durch den "Director's Cut". Hier lernt ihr den taktischen Waffenwechsel, das Aufladen Eurer Knarren, die aufsammlbaren Medipacks und den ab und an aktivierbaren Zeitlupen-Modus schätzen. Lediglich die Boss-Duelle sind meist langwierig und entfallend, der Rest wirkt dagegen wie aus einem Guss: Derber Humor, der fast immer zündet, fetter Splattereffekte und ordentlich Umfang machen "Overkill" zum Muss für erwachsene Action- und Horrorfans – drückt die Daumen für einen Deutschland-Release!

Wie schon seine Vorgänger ist "Overkill" ein Lightgun-Shooter im klassischen Sinne – Abzweigungen und Duck-Mechanik müssen draußen bleiben. Dafür protzt der Titel mit gigantischem Umfang: Sattet drei Stunden lang ballert ihr Zombies zu Brei, dann erst flimmert der Abspann über den Schirm. Genrekenner wissen, dass der Story-Modus der meisten Lightgun-Shooter bewusst kurz ausfällt – Gründe dafür sind der eintönige Spielablauf und aufkeimende Schmerzen im Schussarm. "Overkill" umschifft diese Hürden geschickt: Zum einen könnt ihr aufgrund der komfortablen Wii-Steuerung (am besten mit Zapper zocken!) den Arm ruhig mal abstützen, zum anderen lockern flapsige Story-Sequenzen und der Waffenwechsel das Spielprinzip auf. Letzteres Feature nutzen Profis taktisch klug: Ihr habt Euer Pistolenmagazin leergeballert, der nächste Zombie wurde Euch beim Nachladen erwischen. Wechselt rasch zur vollen Shotgun und pumpt den Schuft mit



Bei den Bosskämpfen deuten große rote Kringle auf die Schwachstellen hin – der kleinere rote Kreis zeigt stets, wohin ihr gerade zielt.

Schrot voll. Anschließend nutzt ihr die Verschnaufpause, um beide Knarren neu zu füllen (mittels Schuss oder Remote-Wackler).

Längere Fassung?

Einmal durchgespielt – ab ins Regal? Von wegen! Mit erspielter Kohle kauft ihr dickere Knarren und rustet sie auf – ein größeres Magazin wirkt

DIE MACHER

Das 1988 gegründete englische Entwicklerstudio Kuuu Entertainment zeichnet sich durch eine breite Produktpalette aus: Party- und Kinderspiele, Handyspiele, Phone-Innovationen oder Handheld-Tits entstehen in sieben Niederlassungen, die bunt über den Globus verteilt sind. Aus San Francisco kommen Casual Games, in Brighton arbeitet das Studio Zoe Mode an der SingStar Serie oder ersann den feinen PSP-Knopfer Crush. Die The House of the Dead: Overkill-Macher Headstrong Games sitzen im Herzen Londons und zeichnen für die beiden "Battalion Wars" Spiele für Wii verantwortlich.



Wunder. Zusätzliche Abschnitte, aber auch streng begrenzte Continues erwarten Euch im "Director's Cut"-Modus; lebensmüde Zombiejäger schalten auf Wunsch noch mehr Untote dazu. Drei solide Minispiele für bis zu vier Pistoleros (Zielscheiben, Menschen retten, Überleben) runden die Lightgun-Fete ab. ms

Entwickler: Headstrong Games, England
Verleger: Sega
Erscheinungstermin: Februar
Preis: 50 Euro
Unterstützt: bis 4 Spieler
Sprache: englisch, Text: englisch
• derbe Splattereffekte und Blut satt überziehen die Leinwand
• zum Zeitpunkt des Marktstartes schmiss das US-Kontinent den deutschen Release noch in der Schwebe

SPIELPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

80
Fazit: Blutig und kurzweilig, aber gleichermaßen motivierend und umfangreich – so mügen wir Lightgun-Shooter!



Wii: Das passt: im Kleinkindmodus öffnet ihr auf diese Pöler und böse Schwestern im Gefängnis machen Euch Zombiedops fertig, in den Sumpfen lauern Modernmonster.

Age of Empires: Mythologies

US Strategie 6

Die rundenstrategische D5-Umsetzung des PC-Originals dreht sich um die Götter der Antike und ihre intriganten Handlanger.

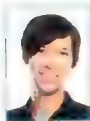
In der Kampagne spielt Ihr in 24 Missionen die defensivstarken Ägypter, die ausgeglichenen Griechen und die offensiven Wikinger – allerdings nur nacheinander. Jede Fraktion nutzt die Macht von elf Göttern, um seine Wirtschaft anzukurbeln und Angriffs-

boni sowie höhere Verteidigungswerte einzuheimsen. Mit beschworenen Naturkräften wie Tornados oder Blitzen heizt Ihr dem Gegner zusätzlich ein. Nervig: Ihr müsst den Feind stets bis auf den letzten Mann auslöschen. Das schindet Spielzeit, da der Gegner fleißig Einheiten nachproduziert. Kommt es zum Kampf,

seht Ihr auf dem oberen Bildschirm eine schick animierte Sequenz, die jederzeit abbrechbar ist. Das Kampfergebnis wird vom Prinzip her durch Stein-Schere-Papier ermittelt – jede Einheit zeigt Stärken und Schwächen. Selbst Helden haben einen Wunden-Punkt. Das sorgt für ein gut ausbalanciertes Spielerlebnis. Zudem

wird die Gelandoberfläche berücksichtigt, Hügel bieten beispielsweise bessere Verteidigung.

Auf dem Touchscreen verrückt Ihr Truppen mittels Stylus und ruft das Baumenü auf. Sorgt für Nahrung, Gold und göttliche Gunst, die Ihr in Tempeln sammelt. Mit ausreichend Ressourcen steigt Ihr bis zu drei Zeitalter auf, was bessere Einheiten freischaltet. *pu*



Philip Ullrich

Die rundenbasierte Aufbaustrategie punktet durch ihr toll ausbalanciertes Kampfsystem, das besonders in den späteren Missionen taktisches Denken voraus-

setzt. Zahlreiche Hilfestellungen erleichtern Strategie-Neulingen den Einstieg. Profis werden dennoch nicht unterfordert. Nervig ist das 'Vernichte alles'-Spielziel in sämtlichen Missionen, das unnötig Zeit frisst. Hier hatte ich mir alternative Aufgaben gewünscht. Die Präsentation ist dagegen spitze: Gelungene Kampfszenen, effektvolle Götterkräfte und die Musik fügen sich stimmig ins Gesamtbild ein.



D5 Die Kämpfe werden auf dem oberen Bildschirm actionreich in Szene gesetzt



D5 Gelandevorteil. Der Wald hebt die Verteidigungswerte um 20 Prozent

Entwickler: **Brittonite, USA**

Hersteller: **THQ**

Termin: **im Handel**

Preis: **40 Euro**

Unterstützt: **bis 4 Spieler (online),**

Text: **einstellbar**

- Mix aus Bauen, Forschen, Kämpfen
- gut ausbalanciertes Kampfsystem über Stein-Schere-Papier
- Skirmish-Modus mit variablem Schwierigkeitsgrad und vielen Einstellungen

SPIELSPASS

Singleplayer: **8 von 10**

Multiplayer: **8 von 10**

Grafik: **7 von 10**

Sound: **7 von 10**

81

FAZIT Zeittensive Rundentaktik in schicker Präsentation und mit großem Umfang. Coole Götterkräfte sorgen für Pop in der Antike.

olymptronica

Festival der Videospielkulturen

07. + 08.03.2009

Campus Westend, Uni Frankfurt

Video Games Fest, Retro Game Player, Computer Sport

Retrogames Vereine, Arcade-Automaten-Klassiker, Music Game Contests

Making Games Talents, Machinima Cinema, After Show Party

Ticket-Vorverkauf und Info auf

www.olymptronica.de

Wii

FRANKFURT

FRANKFURT

Frankfurter Rundschau

FR-online.de

PES 2009

PROFESSIONAL EDITION

Shellshock 2: Blood Trails

360 Ego-Shooter **nein** **ja**

Der wahre Horror lauert nicht im RTI-Dschungelcamp, sondern in den Wäldern von Kambodscha. Das zumindest will uns "Shellshock 2" weißmachen. Dort wird während des Vietnamkrieges mit einer mysteriösen Substanz namens "Whiteknight" experimentiert. Die Folge: Infizierte Soldaten verwandeln sich in flinke Bestien, so auch der Bruder Eures Protagonisten. Der

flüchtet nach einem Überfall in die Wälder und ihr elit hinterher, stets auf der Flucht vor dem Vietcong, der ebenfalls Interesse an "Whiteknight" zeigt.

Das Spiel beginnt mit hässlich-unpräzisen Schießereien Marke

08/15, inklusive haufenweise nachrückender Gegnerwellen, wann immer es irgendwelche Posten zu verteidigen gilt. Spannend (und anscheinlich) wird "Shellshock 2" erst, wenn Ihr in finsternen Gewölben gegen Horden von Infizierten kämpft.



360 "Shellshock 2" vereint düsteres Zombiegemetzel mit drögen Dschungelkämpfen



Michael Herde

"Far Cry" trifft auf "Left 4 Dead" – nicht schlecht, wäre das Ergebnis nur stimmig. "Shellshock 2" ist in jeder Hinsicht unzeitgemäß. Außenareale sind anfangs einfach

LAHM

hässlich. Allein der hohe Gore-Faktor und beklemmende finstere Horrorpassagen sind für Genre-Fans interessant. Immerhin lassen mir Quick-Time-Events im Nahkampf die Wahl zwischen Genickbruch und Kopfschuss. Doch für ein paar abgetrennte Gliedmaßen muss ich jede Menge spielerischer und technischer Ungenauigkeiten schlucken – wie zu schnell geleerte Magazine oder ödes Missionsdesign

Dann fliegen gesplante Schädel und Extremitäten, das Blut Eurer Feinde tüncht die Umgebung tiefrot. Granaten hingegen schleudern Widerstand unspektakulär durch die Luft, statt sie zu zerfetzen.

Im weiteren Verlauf leidet das Spiel unter eintönigen Missionen sowie unfairen Passagen, bei denen Gegner beispielsweise aus dem Nichts erscheinen. *mh*

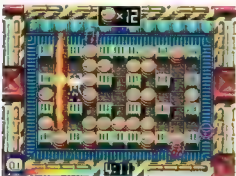
Entwickler	Rebellion, USA
Hersteller	Eidos
Termin	13. Februar
Preis	50 Euro / 60 Euro (PS3)
Unterstützt » bis 1 Spieler (offline), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar	
<ul style="list-style-type: none"> Dschungel-Shooter und Zombi-Horror derbe So-Attane im Vietnam-Konflikt Indienungsgefahr: mange's USK Freigabe druckt im Nahkampf eingeblendete Testan folgen, um aus zwei Fismern zu wählen 	
SPIELSPASS Singleplayer 5 von 10 Multiplayer Grafik 5 von 10 Sound 6 von 10 58	
FAZIT Technisch veraltetes Vietnam-Shooter, der nur durch Brutalität und spannende Horror-Passagen auffällt.	

Bomberman 2

65 Geschicklichkeit **ja**

Der Name täuscht, denn "Bomberman 2" ist bereits die fünfte DS-Episode mit dem Knallkopf – nach dem Erstling, einem "Story" sowie zwei "Land Touch"-Ausflügen. Das Grundkonzept hat sich nicht verändert und ist weiterhin für gesellige Runden konzipiert – egal, ob im heimischen Wohnzimmer oder via Internet.

Wer doch alleine ran will, bombt sich diesmal durch eine im Sci-Fi-Look gehaltene Handlung. In der warten pro Level mehrere bildschirmgroße Aufgaben (meist vom Typ "Erledige Gegnertyp X"). Außerdem sammelt Ihr Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände, mit denen Ihr Euren neuerdings schlackigen Sprengmeister aufmotzt. *us*



Das neue Bomberman-Mitglied: design fällt im Spiel zum Glück kaum auf



Ulrich Steppberger

"Bomberman" ist nicht tot zu kriegen – zumindest für die Mehrspieler-Spaß. Denn mit einigen Leuten geht wie immer die Post ab, das lohnt den Neukauf jedoch

GEHT SO

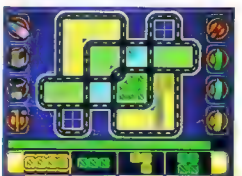
nicht. Bleibt die Solo-Variante: Die ist solide gemacht, aber nicht so spaßig wie bei den mit Minispielen gefüllten "Land Touch"-Ablegern. Durch die hapchenweise vorgegebenen Aufgaben und den Aufrüst-Aspekt gibt es immerhin etwas Anreiz zum Weiterspielen.

Entwickler	Hudson, Japan
Hersteller	Konami
Termin	12. Februar
Preis	20 Euro
Unterstützt » bis 8 Spieler (online), Text: einstellbar	
<ul style="list-style-type: none"> Solo-Abenteuer mit Missionszielen und 200 Elementen 8 Spieler lokal, 4 Spieler per Wi-Fi 	
SPIELSPASS Singleplayer 6 von 10 Multiplayer 9 von 10 Grafik 4 von 10 Sound 5 von 10 64	
FAZIT Das gewohnte Sekalle: Mit Freunden wie immer launig, alleine dank sinnvoller Abenteuer-elemente okay.	

Puzzle City

68 Denkspiel **ja**

Als Bauherr sollt ihr in "Puzzle City" Gebäude erstellen, was durch das Einpassen von Blöcken in vorgegebene Umrisse geschieht. Das macht anfangs Spaß, denn durch die griffige Steuerung, die übersichtliche Gestaltung des Spielfelds und praktische Extras geht die Arbeit gut von der Hand. Dummerweise habt Ihr nach dem ersten Level schon fast alles gesehen, denn es ändert sich später kaum noch etwas: Lediglich die hübsche Optik auf dem oberen Bildschirm (die an "SimCity" erinnert) könnte reizen – doch auf die schaut Ihr während der Knocheleien sowieso nicht. Außerdem ist der Spaß nach zwei Stunden beendet und bietet keine weiteren Spielmodi – da wurde viel Potenzial verschenkt. *us*



DS Das Hauptspielfeld ist nüchtern, aber übersichtlich illustriert



Ulrich Steppberger

Der erste Eindruck ist gut: ein Klotzenknobler, der sich deutlich vom üblichen "Tetris"-Allerlei unterscheidet. Prima! Leider machen die Entwickler wenig aus den vielversprechenden Ansätzen: Ihr passt einen Stein nach dem anderen ein, nur die Schablonen werden komplexer – das macht aber nicht mehr Spaß, sondern führt dazu, dass nur noch Brocken weiterhelfen. Schade, es fehlt die Langzeitmotivation.

GEHT SO

aus den vielversprechenden Ansätzen: Ihr passt einen Stein nach dem anderen ein, nur die Schablonen werden komplexer – das macht aber nicht mehr Spaß, sondern führt dazu, dass nur noch Brocken weiterhelfen. Schade, es fehlt die Langzeitmotivation.

Entwickler	Techfront, Spanien
Hersteller	Randomania
Termin	im Handel
Preis	30 Euro
Unterstützt » 1 Spieler, Text: einstellbar	
<ul style="list-style-type: none"> 48 Levels Grundriss- und Klotze in Formen eipassen "SimCity" angelehnter ist nur kosmetisch 	
SPIELSPASS Singleplayer 5 von 10 Multiplayer Grafik 4 von 10 Sound 4 von 10 53	
FAZIT Netze Knocheleie, aber zu wenig dahinter: Dem Klotzenablegen geht schnell die Luft aus.	

Eledees: The Adventures of Kai and Zero

DS Action-Adventure



DS Eledees fängt Ihr diesma mitre's gezeierten Stylustipper ein.



DS Die Bosskämpfe am Ende jeder Welt erstrecken sich über beide Bildschirm.

Vor zwei Jahren erblickten die niedlichen "Eledees"-Elektrowesen das Licht der virtuellen Welt. Sie spielten die zentrale Rolle in Konamis erstem Wii-Titel, der sich jedoch als etwas seichter Lightgun-Einsatz entpuppte. Für die Fortsetzung wurde der DS gewählt und das Konzept umgekrempelt: Die Kerlchen fängt Ihr immer noch, jetzt wuselt Ihr aber als knuffiger Bitmap-Bube durch bunte Szenarien und erlebt klassische Abenteuer.

Die Handlung spielt eine Weile nach Teil 1: Jungspund Kai und sein Liebling Zero werden versehentlich in andere Welten transportiert. In denen gibt es auch Energiewesen, die Ihr fangen müsst, um genug Saft für eine Rückkehr mit Eurem sprechenden Teleporter-Bus zu haben. Natürlich stoßt Ihr auf die Bewohner dieser Dimensionen und helft ihnen bei ihren Problemen. Ihr marschiert durch traditionelle 2D-Landschaften und untersucht die Umgebung, um Eledees aufzuschrecken. Manche

seht Ihr von alleine, andere findet Ihr z.B., indem Ihr mit dem Stylus an Bäumen rüttelt. Tippt die Kerlchen an, um sie kurz zu betäuben, damit sie Euer Begleiter aufsammeln kann. Außerdem findet Ihr Omega-Eledees, die auf Wunsch Zeros Platz einnehmen: Diese dickeren Brocken haben Spezialfähigkeiten wie Feuer- und Wasserschuss, können schwimmen und buddeln oder decken per Radarsinn unsichtbare Plattformen auf. Rund 40 dieser Wesen gibt es, zwischen denen Ihr nach Belieben wechselt, wenn es eine Situation oder ein dicker Bosskampf erfordert. Allerdings ist das manchmal fummelig, weil nur fünf auf einmal per Direktwahl verfügbar sind und der Austausch der anderen unhandlich über mehrere Menüs hinweg funktioniert. Die Story ist kinderfreundlich inszeniert, aber nicht zu flach für größere Zocker. Auch die Rätsel gefallen mit originellen Ideen, wiederholte Fußmarche halten sich in erträglichen Grenzen. us



Ulrich Steppberger

Im Kern erinnert das DS-"Eledees" an "Pokémon", schließlich ist das Sammeln von Meistern ein zentrales Element. Konamis medich inszenierten Abenteuer besitzt

aber genügend eigene Ideen und setzt verstärkt auf Rätsel. Darum macht es mir mehr Spaß als der actionlastige Wii-Vorgänger. Die knuffige Bitmap-Grafik kommt sympathisch rüber. Das Einfangen der Eledees ist mit Stylus prima gelöst, wenn auch auf Dauer etwas lastig. Die verschiedenen Fähigkeiten der Tiere wurden prima zur Lösung der abwechslungsreichen Aufgaben eingebunden. Das Abenteuer ist kurz, aber gut - auf zur Eledees-jagd!

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Termin: 19. Februar
Preis: 40 Euro

Unterstützt: bis 4 Spieler (online),
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- 7 Welten mit Bosskämpfen
- Über 40 zu fangende Omega-Eledees mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- Keine separate Vorbildung erforderlich
- Online-Fangwettbewerbe möglich

SPIELSPASS

Singplayer
Multiplayer
Grafik
Sound

71

FAZIT: Putziges Monsternsammel-Abenteuer mit einer Reihe guter Ideen und vielen Rätseln, aber auch ein paar lästigen Eigenheiten.

MANIAC.DE

NEWS TESTS BLOGS

in Japan können sich "Street Fighter IV" Fans freuen: Der Kampf gegen die Charaktere ist nun noch schneller.

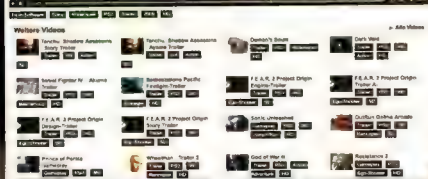
Es geht nicht um "Street Fighter IV" sondern um den "Street Fighter Online Mouse Controller" um ein alternatives Spiel-UI.

Alkohol war bei der Ausgabe des "Street Fighter IV" keine Rolle. Das ganze aber nicht zu tun - wie bereits erwähnt.

Der Online-Modus ist ein Spiel-UI-Präsentation. Mithras hat den Charakter und den Namen MUSA. Es besteht aus 1000



FORUM RETRO HD-VIDEOS



GEWINNSPIELE

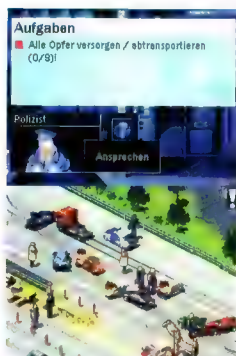


Spiele für die Familie

Emergency DS



DS Praktisches Ringmenü: Jede Einsatzkraft verfügt über mehrere Fähigkeiten



DS Fünf Einsätze, kein Todesfall: Stirbt ein Verletzter, ist der Einsatz zu Ende



DS Die Schauplätze sind detailliert, aber statisch. Wenn Ihr das Feuer nicht schnell löscht, breitet es sich unkontrolliert aus und verzögert den Missionserfolg



Auf dem PC sind die Helden der Straße bereits viermal ausgerückt, auf dem DS geben die Lebensretter ihren Einsatz. In 20 Missionen verteilt auf fünf Szenarien wie Erdbeben oder Flugzeugabsturz koordiniert ihr Rettungskräfte, um sprichwörtlich mehrere Brände gleichzeitig zu löschen. Feuerwehr, Rettungsdienst, Polizei und technische Einsatzkräfte wollen im Einsatzgebiet geschickt verteilt werden, um Verletzte

zu retten und die Lage am Unfallort zu sichern.

Die Steuerung ist simpel und erfolgt ausschließlich via Stylus. Über den mehrere Bildschirme großen Einsatzort scrollt ihr problemlos mit dem DS-Stift, die verschiedenen Fähigkeiten Eurer Einheiten aktiviert ihr über ein komfortables Ringmenü. In den ersten Missionen versorgt euch ein ausführliches Tutorial in Form von Texttafeln mit Tipps. Jede neue Gefahrensituation wird mit der entsprechenden Gegenmaßnahme vorgestellt. Das erleichtert

Anfängern den Einstieg, Rettungs-Profis sind aufgrund der tickenden Uhr aber nicht unterfordert – die High-Score-Jagd spornt euch zu immer besseren Zeiten an.

Hilfe, es brennt – lichterloh und überall!

Zu Beginn jedes Einsatzes steht euch eine vorgegebene Zahl an Rettungskräften zur Verfügung, mit denen ihr euch der Notsituation stellt – Verstärkung ruft ihr nicht hinzu. Geschwindigkeit ist Trumpf, denn als Einsatzleiter arbeitet ihr parallel an verschiedenen Brandherden. Während eines Autobahnunfalls versorgt ihr nicht nur die am Boden liegenden Verletzten, sondern löscht auch brennende Autos, um eine Ausweitung des Feuers zu verhindern. Mit der Rettungsschere schneidet ihr währenddessen eingeklemmte Personen aus PKWs, die Polizei beruhigt verwirrte Passanten. Das alles muss möglichst gleichzeitig geschehen, denn sobald ein Opfer seinen Verletzungen erliegt, heißt es Game Over. Die Lebensretter-Simulation zieht ihren Reiz aus hektischen Situationen, die fordern, aber auch motivieren. Mit nur fünf Szenarien hapert's aber am Umfang. *pu*

SPIELSPASS

Entwickler: **Sixteen Tons, D**
Hersteller: **Randommedia**
Preis: **30 Euro**

7

Mein Chinesisch-Coach

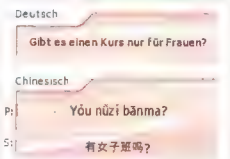


DS Die Minispiele sorgen für etwas Abwechslung im öden Lernalltag



viel: Pro Lektion müsst ihr eine bestimmte Punktzahl erreichen. Selbst wenn ihr Lerneinheiten perfekt beherrscht, absolviert ihr sie mehrere Male, um Euer Punktekonto zu füllen und das nächste Level zu betreten. Das soll den Lerneffekt steigern, ist auf Dauer aber eintönig. Für Auflockerung sorgen dagegen zwölf Minispiele, die euch das chinesische Alphabet und einige Vokabeln näherbringen. Für Redewendungen des Alltags schlägt ihr im 12.000 Wörter umfassenden Phrasenbuch nach – über Begrüßungs- und Abschiedsformeln geht das 'Nachschlagewerk' aber kaum hinaus. Fazit: Wer schon einmal einen Chinesisch-Kurs auf der Uni oder VHS belegt hat, frischt mit diesem Sprachtrainer seine Kenntnisse auf. Anfänger setzen sich dagegen ins Klassenzimmer und lernen besser auf altmodische Weise. *pu*

Spielend Sprachen lernen? So einfach macht es uns der Sprachtrainer nicht: Zu Beginn absolviert ihr einen Multiple-Choice-Test, der eure Vorkenntnisse in Chinesisch (Mandarin) prüft und euch gegebenenfalls einige Lektionen von insgesamt 1.000 überspringen lässt. Der Sprach-Coach gliedert sich in vier Bereiche:



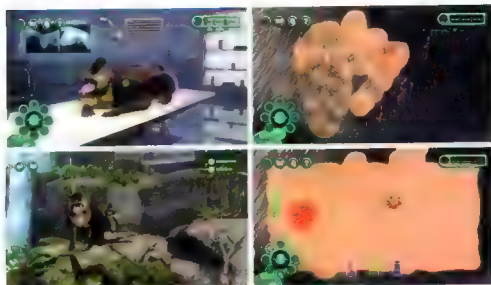
DS Die chinesischen Vokabeln werden von Muttersprachlern vorgelesen

SPIELSPASS

Entwickler: **Ubisoft, Frankreich**
Hersteller: **Ubisoft**
Preis: **30 Euro**

5

Zoo Hospital



Wii Behandlung des Mandrill (von links oben im Uhrzeigersinn): Untersucht das Tier, rasiert die Stelle, verabreicht eine Spritze und freut Euch, wenn er putzmunter ist.



Nach dem ordentlichen "Einsatz Erde: Die Tierretter" in der letzten Ausgabe bewirbt sich nun das "Zoo Hospital" für den Posten des "Trauma Center"-Klons des Monats. Das "Zoo Hospital" macht aber einiges falsch: Die Steuerung ist nur leidlich genau, die Erklärungen unzureichend. Zudem wird außer dem Behandeln der Tiere zu wenig geboten – nach den dummlichen Anfangsdialogen verschwindet die Story auf Nimmerwiedersehen. Dafür vermitteln die knapp 50 tierischen Patienten ihre Emotionen

passend
Weniger

kindgerecht sind der stressige OP-Alltag und die zu strengen Bewertungen. *ms*

SPIELSPASS

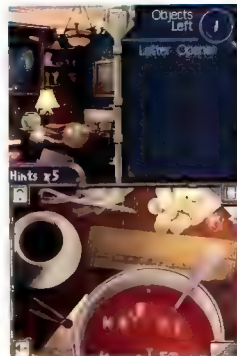
Entwickler: Torus, Australien
Hersteller: Codemasters
Preis: 40 Euro

4

Mystery Case Files: MillionHeir



Fast zeitgleich dürfen sich Hobby-Detektive bei zwei Suchbild-Spielen betätigen. Während sich der Xbox-360-Verteiler "Interpol" (Test im On-line-Teil auf Seite 75) als liebloser Schnellschuss entpuppt, überzeugt die DS-Variante mit Witz und Charme. Ihr sollt einen verschwundenen Millionär wiederfinden und spürt Hinweise auf, indem ihr per Stylus die Umgebung studiert. Dieses zugegebene banale Grundprinzip hat durch die hübsche Inszenierung seinen Reiz: Die Szenarien sind detailliert gezeichnete Standbilder, die mit spärlichen, aber passenden kleinen Animationen aufgepeppt wurden. Einige Dinge seht ihr schnell, andere wurden gewitzt so eingefügt, dass sie zuerst als Teil der Umgebung erscheinen. Außerdem habt ihr ein paar Hilfsmittel wie eine Taschenlampe oder ein Röntgengerät, die für zusätzliche Kniffe sorgen. "MillionHeir" ist kein Kandidat für Langzeitunterhaltung, ein paar unterhaltsame Rätselstunden gibt das Modul aber auf jeden Fall her. *us*



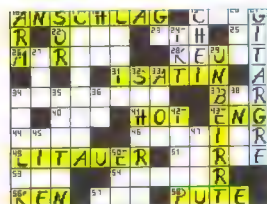
DS Schau genau: Manchmal sind die gesuchten Objekte gut versteckt.

SPIELSPASS

Entwickler: Big Fish Games, USA
Hersteller: Nintendo
Preis: 30 Euro

6

Mehr Kreuzworträtsel



DS Der gelbe Hintergrund verrät Euch, dass die Lösung richtig ist.



Ihr Euch die Antworten vorsagen. Komisch: Bestraft oder benachteiligt werdet ihr durch die Schummelei nie. Quiz-Fans machen dank großem Umfang (1.110 Rätsel) aber nichts falsch. *pu*

Die einzige Neuerung zum Vorgänger: Satt 555 Kreuzworträtsel mehr stecken in diesem Knobel-Modul. Leider wurde der Multiplayer-Modus aus dem ersten Teil gestrichen. Ansonsten bleibt alles beim Alten: In drei Schwierigkeitsgraden löst ihr Kreuzworträtsel, die fünf unterschiedliche Wissensgebiete abdecken. Für jedes richtige Wort gibt es Punkte, die in einer Datenbank gespeichert werden. So seht ihr, ob eure Stärken in Kultur, Natur, Wissenschaft oder Unterhaltung liegen. Eure Antworten schreibt ihr entweder mittels ordentlicher Handschrift auf den Touchscreen oder nutzt die schnellere digitale Tastatur. Wisst ihr mal nicht weiter, lasst

SPIELSPASS

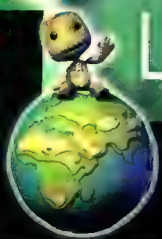
Entwickler: Independent Arts, O
Hersteller: Koch Media
Preis: 30 Euro

5

Alle Spiele im Januar

PLAYSTATION 2			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	30 Euro
AC/DC Live Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	30 Euro
PLAYSTATION 3			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	50 Euro
Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Action	70 Euro
XBOX 360			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	50 Euro
Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Action	70 Euro
Velvet Assassin	cdi	Action	60 Euro
Wii			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	50 Euro
Detective Conan: Die Mäxipolis-Ermittlung	Electronic Arts	Adventure	50 Euro

Professor Heinz Wolff's Gravity	Deep Silver	Denken	40 Euro
SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	50 Euro
DS			
TITEL	HERSTELLER	GENRE	PREIS
AMF Bowling Pinbusters!	Atari	Sportspiel	30 Euro
Apassionata	RTL	Simulation	40 Euro
Bolt – Ein Hund für alle Fälle	Disney	Action-Adventure	40 Euro
Das Junior Wort-Quiz	Ubisoft	Denken	30 Euro
Duaco Moto	Acen	Rennspiel	30 Euro
Elite Forces: Unit 77	Gammick	Action	30 Euro
Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Action	40 Euro
Mein Chinesisch-Coach	Ubisoft	Simulation	30 Euro
SimAnimals	Electronic Arts	Simulation	40 Euro
Technik World Tour	Deep Silver	Geschicklichkeit	30 Euro
Wendy 2: Das Pferdspiel	Ascaron	Simulation	30 Euro



LittleBigPlanet-Reise in ihre

Garantiert keine Stangenware: Wir präsentieren Euch die glänzende Spitze des Eisberges von 300.000 selbstgemachten Spieler-Levels.

SPIELSPASS	
Entwickler	Media Molecule
Hersteller	Sony
Preis	65 Euro
Test	Ausgabe 12/08
88	

Die Verkaufszahlen marschieren stramm auf die 2-Millionen-Grenze zu, die Zahl der momentan kursierenden Levels wird auf 300.000 geschätzt und ein

brandneues "Metal Gear Solid"-Pack im PlayStation-Store liefert Euch fünf neue Entwickler-Levels, Kostume sowie die Paintball-Knarre 'Malinator'. Grund genug, ein weiteres Mal den

"LittleBigPlanet" zu besuchen und Euch die Kreationen mit den meisten Herzen, skurrile Stilübungen und liebevolle Homagen sowie den Inhalt des knapp 6 Euro teuren The-

men-Packs vorzustellen. Was Ihr hier seht, ist natürlich nur eine Auswahl. Eine umfassende Bestandsaufnahme wurde den Rahmen des Heftes sprengen! mw

GELIEBT & GEFÄHRDET

Alle hier versammelten Levels haben zwei Dinge gemeinsam: Sie sind äußerst beliebt und sie verletzen das Copyright. Auch wenn die kommentarlos

Loschwut der Sony-Mitarbeiter momentan abzufallen scheint: Beeilt Euch besser und zockt diese Liebeserklärungen, bevor sie ein übereifriger Urheber-

rechts-Apostel zur Moderation verurteilt. Da diese Kreationen allerdings schon seit einiger Zeit kursieren, hoffen wir einfach mal das Beste und legen los!

MOTORSTORM

AUTOR: FANFAIR

Wählt am Anfang zwischen Monster-Truck, Buggy, Stock-Car oder Renntruck klettert ins Führerhauschen, naltet die Schüttertaste und gebt Volgas! Spielersich ist "Motorstorm" damit schon beschrieben. Das witzige Streckendesign und die tollen Fahrzeuge, die Ihr am Ende als Belohnung bekommt, überzeugen allemal.



Im Geschwindigkeitsrauschen: Während wir mit dem Monstertruck über die Schanze düsen, jagen im Hintergrund drei Cross-Maschinen vorbei.

SILENT HILL-TRIBUTE

AUTOR: MONKEYBUTLER

Spielersich keine große Herausforderung, doch dramaturgisch ein wahngenerates Silent Hill-Satzkasten: Von Altbauwohnung über subtile Passagen zur "Andere Seite" bis hin zu verstörenden Krankenschwestern können "Silent Hill"-Fans hier auf den Plänen von Harry Mason wandeln. Im Gegensatz zu dem dürft Ihr Euch sogar per Verkehrsampel-Tanzanseil durchs Städtchen schwingen!



Finale: Ein überdimensionierter Pyramid-Head mit Flammenschwert bewacht den Levelausgang. Leider ist er sehr einfach zu besiegen.

LITTLE DEAD SPACE

AUTOR: DARKNESSBEAR

Knarrende Metallkorridore, aussichtslose Feuergefechte mit zahnstrotzenden Kriecher-Aliens und immer wieder ein abgetrennter Arm: Autor DarknessBear versteht es, die Stimmung des Weltraumhorrors in diesem Spielersich wie atmosphärisch vorzüglich, allerdings recht kurzem Level einzufangen.

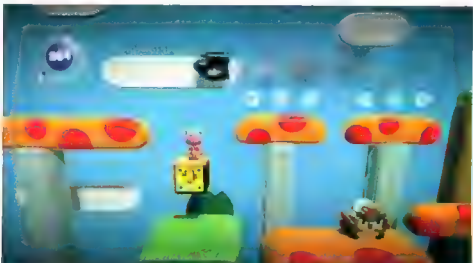


Im Weltall hört sich keiner schreien! In den putzbedeckten Korridoren des Geistertraumschiffes tummeln sich wie im Vorbild die Altbauwesen.

SUPER SACKBOY BROS.

AUTOR: CIAO PSN

Das musste sein: Der geistige Vater der "LBP"-Spielmechanik kehrt im technischen Gewand seines Erben zurück. Von allen Versuchen, den Klemmer zum Sackboy zu machen, ist Ciao PSNs Version der mit Recht beliebteste. Pixel-Optik und perfekt umgesetztes Mario-Leveldesign führen Euch allerdings auch die im Vergleich deutlich schwächere Steuerung von "LBP" vor Augen.



Volle Klemmer-Packung: Verkleidet als Birdo warten wir auf einem Fragezeichen-Block den anfliegenden Bullet Bill ab und springen dann auf den Goombas.

UNSERE LIEBLINGS-LEVELS

Auch wenn wir wissen, dass es hunderte mehr erwähnenswerter Levels im „LBP“-Universum gibt: Diese vier haben uns am meisten überzeugt. Entweder:

weil sie sich durch herausragendes Leveldesign auszeichnen, einen einzigartigen Stil aufweisen oder das „LBP“-Spielprinzip um gute Ideen erweitern. An dieser

Stelle sei auch darauf hingewiesen, dass sich abseits der Levels mit hohen Herzzahlen wahre Meisterwerke verbergen können. Probiert es aus!

THE HUMAN BODY GREAT ADVENTURE!

AUTOR: GGMAX

Die Reise ins Innere eines erkrankten Körpers passt sehr gut zum makroskopischen „LBP“-Look und zeichnet sich durch toll ausgedachte Hüpfabynthe und morbide Rätsel wie der Reparatur eines Herzschrittmachers aus. Lasst Euch schrumpfen und ab zur Reise ins Ich!

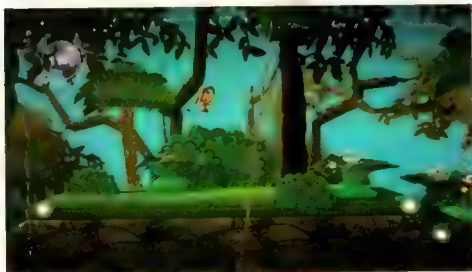


PS3 Miltz an Großhirn: Als Verdauungstrakt-Tiefseetaucher müsst Ihr Euch vor der grünlichen Magensäure in Acht nehmen

DINOSAURS ISLAND

AUTOR: FEISTYFROG

Thematisch zwar nicht super-innovativ, aber sauber umgesetzt und spielerisch bestechend gestaltet sich dieser Urzeitausflug. Neben gut gemachten Sprung-Passagen sind es vor allem die zahlreichen selbstgemachten Sperrholzsauren, die diesem Level seinen Charme verleihen



PS3 Greif die Liane, Jane! Beim Angriff der flinken Rollbrett-Raptoren hilft nur akkurate Sprungkrobatik

SILHOUETTE FLOWERS

AUTOR: GEHAA

Mit reduzierter Schattenszeno eroberte sich dieses wunderschöne Werk seinen Platz in den Top 4. Hüfpassagen über Schatten-Haifische, Katapultsequenzen in einem Silhouetten-Sternenhimmel und der Baumstamm werfende Handböss lassen lediglich den Wunsch nach einem härteren Schwierigkeitsgrad offen

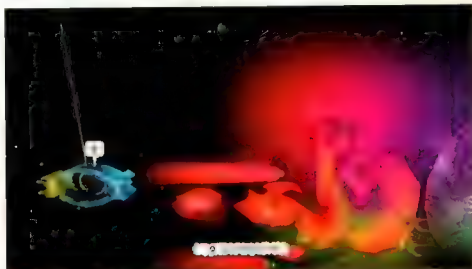


PS3 Stillecht: Der Zwischenboss gleicht einer Hand, die einen Schattenspielfhund mimt. Erwischt Ihr alle drei Gehirne, hat der Silhouettenspuk ein Ende!

MARTO SPACE RIDE!

AUTOR: GODCORE

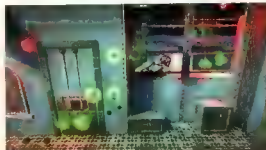
Spielerisch sicher mit Verbesserungspotenzial ist „Marto Space Ride“ einer der originellsten Horizontal-Shooter von „LBP“. Ironisch eingebettet in einen Fehrgeschäftsbereich, tretet Ihr gegen einen roten Weltall-Teufel und seine abstrakte Bauklotz-Flotte an. Besonders gelungen: der abrupte Sturz auf die Erde!



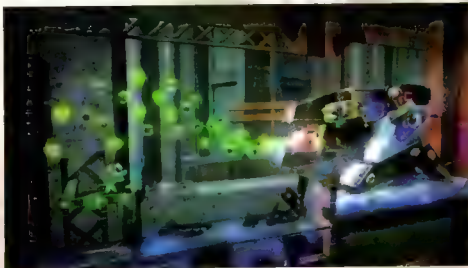
PS3 Farbenspiele in der Kälte des Raumes. Im simplen Shooter-Part verwendet Ihr abstrakte Alienshiffe in roten Rauch

METAL GEAR SOLID - LEVEL-PACK

Neben einem Weihnachts-Pack und diversen Kostümen können sich Fans von Konamis Agenten-Opus dieses randvolle Paket für 6 Euro im PS-Store herunterladen. Neben den fünf gelungenen Story Stages und einem Challenge-Level dürfen sich Freunde der martialischen Levelbaukunst über etliche militärisch angehauchte Bastelobjekte freuen. Spielmechanischen Mehrwert bietet vor allem die 'Mainator'-Paintgun. Im Spielmodus einmal darübergefahren, klebt sie Euch an der Hand und lässt sich mit dem rechten Analogstick ausrichten. Die ballistisch fliegenden Farbleckse löst Ihr per Schultertaste aus. Dazu passt der Balkenschalter, der bei Mainator-Treffern kontinuierlich abnimmt und so als Energieliste von Gegnern genutzt werden kann. Für Serien-Fans und Ballerbastler ist das "MGS"-Pack sein Geld wert!



PS3 Während der kurzen Schleichpassage werdet Ihr bei Alarm grün beschossen.



PS3 Der 'Little Gear Rex'-Boss in seiner letzten Angriffsphase. Hier müsst Ihr Ausweichmanöver und Zielen mit dem Mainator perfekt koordinieren.

Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned

Was hat die erste, Xbox-360-exklusive Download-Erweiterung von "GTA IV" drauf? Unser Erfahrungsbericht sagt es Euch.

SPIELSPASS	
Entwickler: Rockstar North, UK	94
Hersteller: Rockstar	
Preis: 20 (+60) Euro	
Test:	Ausgabe 07/08

Über zwei Jahre sind seit der Ankündigung vergangen: Auf der E3 2006 wurde bereits erklärt, dass für "GTA IV" zwei Download-Episoden erscheinen würden – aber nur exklusiv für die Xbox 360. Ab dem 17. Februar ist es soweit: Dann dürfen sich Microsoft-Ganoven auf neue Abenteuer in Liberty City stürzen, während ihre PS3-Kollegen leer ausgehen. "The Lost and Damned" kostet 1.600 Punkte (also etwa 20 Euro) und setzt eine Festplatte zwingend

voraus: Der Zusatzinhalt belegt rund 2 GB und stellt damit den Download-Großenrekord für die Xbox 360 auf. Die Art der Einbindung ins Hauptspiel ist schnell erklärt: Vor dem Start scheidet Ihr, ob Ihr wie gewohnt mit Niko Bellic unterwegs sein wollt oder das neue Abenteuer angeht. Letzteres wird separat behandelt, was Ihr dort anstellt, hat keinen Einfluss auf Nikos Geschichte und andersherum.

Technische Änderungen gibt es nur im Detail, aufmerksame Spie-

ler bemerken diese aber. Die subtil geänderte Beleuchtung und andere Kleinigkeiten erzeugen gelungen den Eindruck, dass Liberty City noch ein wenig schmutziger geworden ist, ohne dies jedoch zu stark zu betonen. Sogar die Bildschirmanzeigen und Menüs bekamen einen 'dreckigeren' Anstrich verpasst, so sehen etwa Buchstaben leicht abgenutzt aus. Die zahlreichen Storysequenzen mit erneut hervorragend gewählten englischen Sprechern wirken dagegen einen Tick detaillierter, was sich vor allem in der Mimik der Charaktere niederschlägt.

Billy saß aufgrund eines Deals mit der Staatsanwaltschaft in einer Entzugsklinik. Diese Zeit nutzte Johnny, um die Truppe mehr in Richtung Profitgewinn zu orientieren, statt nur disziplinierte Kriege mit anderen Bikerbanden anzuzetteln. Zu Beginn der Story drohen seine Bemühungen unversehens in Rauch aufzugehen: Billy ist zurück und hat nichts Besseres zu tun, als gleich wieder eine blutige Konfrontation mit den Rivalen der "Angels of Death" zu provozieren.

Der Gang-Aspekt spielt bei "The Lost and Damned" eine große Rolle: Anders als Niko ist Johnny kein Einzelgänger und wird häufiger bei Einsätzen von einigen seiner Biker-Kumpels begleitet. Die könnt ihr zwar nicht direkt kommandieren,

Mann mit Motorrad

Im Mittelpunkt der Episode steht der Biker Johnny Klebitz, Vizechef der Gang "The Lost". Der eigentliche Boss



Jetzt schnell weg. Wahnsinnige Fluchtfahrten sind für Johnny Klebitz an der Tagesordnung. Ob er die Brückenmaut gezahlt hat?

WIE GEHT'S WEITER IM "GTA IV"-UNIVERSUM?

Jede Menge Action erwartet Fans der Serie in den nächsten Monaten: Nach "The Lost and Damned" am 17. Februar dauert es gerade mal einen Monat bis am 20. März "Chinatown Wars" ansteht. Der erste DS-Ausflug von "GTA" findet ebenfalls in Liberty City statt, folgt aber einem eigenen Handlungsstrang und greift die Eigenheiten des Kripp-Handhelds auf. Statt auf Teufel komm raus 3D Optik reinpressen zu wollen, setzen die Entwickler auf eine leicht isometrische Vogelperspektive mit Cel-Shading-Einschlag. Außerdem werden ein paar Minispiele mit Stylusbedienung eingestreut, die normale Steuerung bleibt überwiegend Digikreuz und Buttons vorbehalten. Unsere ersten mobilen Runden uerzeugten auf ganzer Linie (siehe Preview n. Mi 11/08). Wir erwarten ein hochkarätiges Abenteuer, das dank USK-18-Wertung auch nicht zimperlich ausfallen wird. Wann

die zweite Download-Episode erscheint, ist ungewiss – bei Rockstar hofft man hinter vorgehaltener Hand noch auf dieses Jahr. In den USA kursierten unlängst Gerüchte, dass 2009 bereits ein vollwertiger neuer Teil erscheinen soll, der womöglich in einem virtuellen Tokio spielen würde. Doch das halten wir für sehr unwahrscheinlich.



Wie "GTA" auch auf dem DS zum Verkauf? Wo er sind gespannt.



360 Johnny Klebitz ist kein Weichei: Genau wie "GTA IV"-Hauptstar Niko Bellic ist der Biker alles andere als ein aufrechter Held besitzt aber durchaus sympathische Wesenszüge

sie unterstützen Euch aber z.B. tatkräftig bei Gefechten. Hier kommen leichte Rollenspiel-Einflüsse wie bei "Grand Theft Auto: San Andreas" zum Vorschein: Überleben Eure Helfer, gewinnen sie an Erfahrung und werden wirkungsvoller. Beißt dagegen einer ins Gras, rückt ein Frischling nach, der natürlich nicht ganz so viel auf dem Kasten hat. Sogar bei den Fahrten zu Missionszielen spielen diese Faktoren eine Rolle: Ist die Gang unterwegs, wird auf dem Asphalt ihr Logo eingeblendet, um Euren angestammten Platz in der Kolonne zu verdeutlichen. Haltet Ihr den ein, gewinnt Ihr nicht nur Gesundheit zurück, Euer vorbildliches

Verhalten macht auch noch die ganze Truppe selbstbewusster.

Es gibt viel zu tun

Weil Johnny ein etablierter Einwohner von Liberty City ist, muss er sich nicht wie Niko erst Unterschlupfe und Kontakte erarbeiten. So startet Ihr anfangs im Gang-Quartier in Alderney, wo Ihr ein paar der neuen Freizeitaktivitäten wie Armrücken und Kartenspiele ausprobieren oder Waffen ordern könnt. Das Arsenal wurde ausgeweitet, so setzt Ihr diesmal Rohrbomben ein, ballert mit einer durchschlagskräftigen abgesägten Schrotflinte oder lasst mit

einem satten "Fumpf!" den Granatwerfer sprechen.

Auch neue Vehikel bekommt Ihr zu Gesicht: Auf den Straßen tummeln sich einige frische Autos, Johnny selbst besitzt einen speziellen Chopper. Ist dieser kaputt, kriegt Ihr ihn nie wieder, der Gangmechaniker kann nur ein ähnliches Zweirad zusammenbasteln. Die Boliden und Bikes begegnen Euch immer wieder, sind aber nicht unnötig auffällig in Szene gesetzt. Gleiches gilt für die neuen Musikstücke, die konsequent in das Programm der Radiosender gemischt wurden, anstatt sie am Stück auf einer eigenen Station durchzunudeln.



SUPER

Ulrich Steppberger

Natürlich hätte ich mir gewünscht, dass Liberty City mit "The Lost and Damned" ein neues Viertel zum Erkunden bekommt – aber auch so steckt genug in der Ergänzung, um sie für jeden "GTA IV"-Spieler zum Pflichtprogramm zu kuren. Johnny ähnelt Niko nur wenig, auch sein Handlungsstrang spielt sich anders. Durch das Gang-Gefüge kommt etwas frischer Wind in so manche Mission. Die Inszenierung muss den Vergleich zum Hauptspiel nicht scheuen und sieht in Details sogar ein wenig besser aus, was etwa die Mimik der Personen angeht. Dazu kommen liebevoll eingepflegte Details wie neue Songs und Fahrzeuge, die durchschlagskräftigen Wummen, frische Aktivitäten und schräge Internet-Seiten. Deshalb bin ich mir – auch ohne die neuen Online-Modi gesehen zu haben – sicher: "The Lost and Damned" lohnt sich.

Wie lange der neue Handlungsstrang tatsächlich dauert, wollte uns bei Rockstar niemand genau sagen, inoffiziell wurden bis zu zehn Stunden genannt – das ist solide. Gelegentlich kreuzen sich Johnnys Pläne mit bekannten Geschehnissen, so begleitet er z.B. Niko und Playboy X bei einem Drogendeal. Den habt Ihr bei "Grand Theft Auto IV" schon einmal erlebt, in der neuen Episode spielt Ihr aber andere Aspekte davon nach. Dazu gesellen sich frische Online-Modi, die jedoch noch unter Verschluss gehalten wurden – wir gehen aber davon aus, dass Rockstar North auch hier behutsame und gut integrierte Neuerungen abliefern. us



360 Sieben gegen einen? Pech für Eure Gegner: Johnny versteht sich auf das geschickte Nutzen von Deckung und hat ein paar dicke Wummen im Gepäck

Fable II: Astloch-Insel

Hitzewelle, Eiszeit und Sturminferno:
Auf der Astloch-Insel wüten die
Naturgewalten!

SPIELSPASS

UNTERNEHMUNG Lionhead, UK
HERSTELLER Microsoft
Preis 10 Euro (+70 Euro)
Test Ausgabe 12/08

88

» Das Add-on "Astloch-Insel" (erhältlich für 800 MS-Punkte) bereichert die Welt Albion um das gleichnamige Eiland, auf dem drei Abenteuer und ein Dorf auf mutige Helden warten. Es locken neue Attraktionen wie der Schönheitssalon und der Wiederbelebungsschrein, mit dem man verstorbene Hunde erweckt. Außerdem dürft ihr neue Items wie Astloch-Rüstung und Schlankheitstrank bergen sowie drei zusätzliche Achievements abräumen - dazu sammelt ihr alle Angebote des mystischen Ladens 'Geheimniskiste', Geschichtsbücher und Totems der Insel.

Drei auf einen Streich

Die Astloch-Insel erreicht man mit dem U-Boot des Kapitäns im Hafen von Bowerstone, anschließend kann man sie über das Kartenmenu direkt ansteuern. Sie ist nicht gerade groß und daher recht übersichtlich, diverse Pfade führen vom zentralen Dorf auf Berge und in Höhlen. In den drei Quests gilt es, jeweils ein Schlüsselartefakt zu bergen und

damit in einen der Wettertempel vorzudringen - wer deren Geheimnis lüftet, verändert das Klima und damit auch die Architektur der Insel. Ihr werdet sie also gleich dreimal erforschen: Ein Flussbett etwa findet ihr dann gefroren, durchspült oder ausgetrocknet vor. Obwohl man einige Wege vielfach begeht, wird es keinesfalls fade: Ihr entdeckt weitere Kraxelpfade und der Hund erschnüffelt regelmäßig neue Schätze - es gibt jede Menge zu entdecken! Neben der spielerischen Abwechslung ist auch die optische Präsentation der drei Wetterbedingungen sowie der entsprechenden Tempel prächtig gelungen: Ihr bestaunt das Hitzeflimmern der Wüste, den Tanz der Schneeflocken und den herrlichen Ausblick von den Berggipfeln.

Rätseln statt raufen

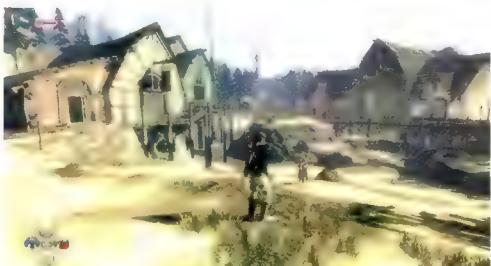
Im Vergleich zum Festland gibt es auf der Astloch-Insel nur wenig Monster, zumal ihr den bereits bekannten Gnomen und Käfern begegnet: Im Wesentlichen grübelt ihr über die vielen Schalterrätsel, die spielerisch



360 Tennissätze mit dem Bellschäfer Katapultiert ihn, je nach Farbe mit Zauber-Schlag oder Schuss über die Blitzbarriere, um die Fackeln dahinter zu entzünden

eine hervorragende Ergänzung zum Hauptabenteuer darstellen. Es gilt z.B. Blitzbarrieren mit verzwickten Schalterkombinationen zu deaktivieren und bewegliche Schalter mit Hebewaffe, Geschoss und Zauber zu treffen - dabei tickt auch mal die Uhr, dann wird es knifflig. Richtiges Kopfschmerzen wird Euch allerdings keine der Aufgaben bereiten. Schwierigkeitsgrad und Komplexität der Rätsel steigen zwar im Laufe der

drei Quests, gehen mit etwas Experimentiergeist aber insgesamt recht locker von der Hand. Somit ist die Astloch-Insel nicht einfach nur ein weiteres Stück Land zum Ablaufen, sondern Schauplatz putzig arrangierter Klimaknobeleien und verzwickter Schalteraufgaben. Und dazu braucht ihr lediglich Euren Grips, deshalb eignet sich das Add-on sowohl für durchtrainierte Helden als auch Albion-Neulinge! oe



360 Eine Insel, die sich wandelt. Links blickt ihr auf den gefrorenen Teich im Dorf, den in der Dürrezeit völlig austrocknet (rechts) - was gibt es wohl auf dem Grund zu entdecken?

DEIN BESTES GIGA

**DU WIRST
ERWARTET!**

AUF GIGA.DE

Seit zehn Jahren ist GIGA die Gaming-Kompetenz im Web und im TV, dank dir! Dafür schenken wir dir jetzt dein bestes GIGA aller Zeiten. Gestalte dein ganz persönliches Profil in einer der größten Gaming Communities, vernetze dich mit anderen Gamern und personalisiere dir dein GIGA, so wie du es dir schon immer gewünscht hast. Lass dich unmittelbar über alles informieren, was jetzt gerade an Neuigkeiten bei GIGA und in der Community passiert und bestimme, welche News dich erreichen sollen.

Gestalte dir jetzt dein persönliches GIGA!



STARTHILFE

PSP-ICONS

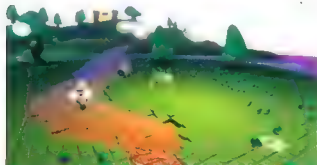




ONLINE

Spielebaukasten für Xbox 360

SOFTWARE • Auf der diesjährigen CES waren Videospiel-Neuigkeiten rar, eine Ankündigung von Microsoft könnte es aber in sich haben. Hinter "Kudo" verbirgt sich ein mächtiges Tool, das es auch Anfängern erlaubt, mittels eines ausgeklügelten Bediensystems einfach und bequem eigene kleine Spiele zu basteln – quasi ein "LittleBigPlanet", aber viel variabler, weil von Renn- bis Ballerspielen alles möglich sein soll. Das Problem: "Kudo" wird zwar im Frühjahr erscheinen, aber für deutsche Mochteger-Möchtegern vorerst außer Reichweite bleiben. Zu haben ist der Baukasten nämlich nur online über den Community-Games-Kanal – und der ist aus Lizenzgründen bei uns noch nicht ange-dacht.



360 Kudo* setzt auf kinderfreundliche Präsentation, bietet aber ausgefeilte Entwickler-Tools

"OutRun" rast online

SPIEL • Erst waren es Gerüchte, seit Kurzem ist es bestätigt: Segas Arcade-Raserei "OutRun" feiert bald ihr Next-Gen-Debut. Mit dem Untertitel "Online Arcade" versehen erwartet uns das gewohnt driftlastige Gerase als Download-Spiel für PS3 und Xbox 360. In Sachen Umfang sind wir allerdings arg-wöhnlich: So gibt es nur die 15 Strecken der SP-Variante, außerdem wurden lediglich die vom Automaten bekannten Spielmodi erwähnt. Hoffen wir, dass die launige Kampagne von "Coast 2 Coast" doch übernommen und die restlichen Pisten wenigstens nachgereicht werden



360 OutRun Online Arcade* wird schnell und sieht hübsch aus - hoffentlich ist etwas Tiefgang mit dabei

Ein Heim für EA Sports

ZUSATZ-INHALT • Ein paar "Home"-Räume für einzelne Spiele gibt es bereits, doch Electronic Arts legt ab März noch einiges drauf. Der EA-Sports-Komplex wird ein mehrstöckiges Gebäude, in dem ihr nicht nur die obligatorischen Werbetripler bewundern sollt. So dürfen bis zu acht Spieler an Pokertischen, auf einer kleinen Rennstrecke oder einer Golf Driving Range ran.



PS3 Viel Werbung, aber auch viel zu tun: EA Sports will in Home neue Maßstäbe setzen

Eure Leistungen werden in Bestenlisten honoriert und ihr gewinnt virtuelle Möbel und Klamotten. Die ersten bewegten Bilder sehen ansprechend aus – jedoch sind die schon existierenden "Home"-Konkurrenten nicht schwer zu über-treffen...



Xbox Live Arcade Verkaufshits 2008



Querschnitt und Innovation werden manchmal doch belohnt: Das ungewöhnliche Querschnitt-Spiel ist auf Platz 3 der Bestenliste

Gegensatz zu Sony und Nintendo, die ihre Download-Angebote territorial abgrenzen, sind Spiele der Xbox Live Arcade weltweit erhältlich und die Verkaufsstatis-tiken global erfasst. Nun hat Microsoft die 20 Topseller der vergangen-zwölf Monate ver-öffentlicht. Sortiert wurde nach Ver-kaufen, konkrete Stück-zahlen blieben im Dunkeln.

Trotzdem lässt sich einiges herauslesen: So hat die zahlende Kundschaft kein Problem, für hochwertige Titel etwas mehr Geld locker zu ma-chen. Gleich drei Spitzenplätze werden mit "Castle Crashers", "Braid" und "Street Fighter II" von Spielen belegt, die jeweils 1.200 Punkte (jeweils 15 Punkte) verschlingen.

Erfreulich auch, dass ambitionierte, nicht-unter Mainstream-fähige Entwicklungen von kleinen Teams sehr gut ankommen: Die "Castle Crashers" und "Braid". Das einzige 400-Punkte-Spiel "Uno" erweist sich als Dauerbrenner, während unmotiviert por-tierte Retro-Oldies inzwischen weitgehend ignoriert werden. Einzige Ausnahme: Gewalttätige Klassiker liegen weiter im Trend, die drei indizierten Titel der Charts sind bei uns natürlich nicht erhältlich. Von den etablierten Publishern schneidet Capcom mit fünf Top-20-Platzierungen am besten ab, während Vivendi nicht eine seiner sieben Spiele in die Top-20 in einmündigster Stückzahl absetzen konnte.

- 1 Castle Crashers
- 2 Geometry Wars: Retro Evolved 2
- 3 Braid
- 4 A Kingdom for Keflings
- 5 Uno
- 6 Super Street Fighter II Turbo HD Remix
- 7 Table II: Pub Games
- 8 indiziertes Spiel
- 9 Blazing Commando
- 10 Worms
- 11 Soulcalibur
- 12 Portal: Still Alive
- 13 indiziertes Spiel
- 14 1942 Joint Strike
- 15 Bomberman Live
- 16 Mega Man 9
- 17 N+
- 18 Wolf of the Battlefield: Commando 3
- 19 Marble Blast Ultra
- 20 indiziertes Spiel

ONLINE-TICKER »

Der Vorbild der "Art Style"-Serie folgt ein neuer WiiWare-Titel von Aksys Game: "Bit.Trip Beat" verknüpft "Pong" mit Psychedelie, ein Termin steht aber noch nicht fest. Nur große Fans sollten sich die Zusatz-Inhalte von "Shawn White Snowboarding" und "EndWar" gönnen. Für 5 bzw. 4 Euro gibt es nämlich lediglich einen Satz zusätzlicher Klamotten respektive andere Militäremementen.

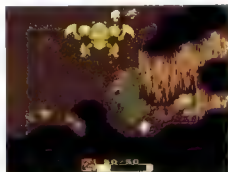
Secret of Mana

Wii Action-Rollenspiel



Wii Große bunte Sprites und ein hübsch animierter Wasserfall im Hintergrund zeigten 1994, dass auch Rollenspiele gut aussehen können

» Lange haben europäische Abenteuer-Fans auf die Virtual-Console-Veröffentlichung von Squares SNES-Klassiker "Secret of Mana" gewartet, war die clevere Action-RPG-Mischung doch für viele der erste Kontakt mit dem heute so beliebten Rollenspiel-Genre. Nach dem muden Light-RPG "Mythic Quest Legend" machte "Secret of Mana" alles richtig und begeisterte Spieler mit schicker Grafik, einem dynamischen Kampfsystem, Mode-7-Spielerien und nicht zuletzt einem bis heute ziemlich einmaligen Dreispieler-Modus. Dank des tollen Spieldesigns und der gut gealterten 2D-Inszenierung ist "Secret of Mana" immer noch eine ausführliche Runde wert. Egal, ob alleine oder im Team – es macht riesigen Spaß, die große



Wii Merkt Euch die Bewegungsmuster der Bosse, um sie zu bezwingen



Wii Auf Eurer Reise durchquert Ihr idyllische Wälder und Wüsten



Wii Die Qualität der Übersetzung schwankt stark – manche Passagen wurden stimmig übertragen, andere wirken wirr, aber und irgendwie wie lächerlich

Welt zu erforschen, in klassischer Action-Manier die knuffigen Monster und knackigen Bosse zu verdreschen und dabei RPG-typisch Level um Level aufzusteigen und immer stärker zu werden.

Überraschend hat Nintendo diesmal nicht einfach das 1994 erschienene Modul in die Virtual Console eingespiegt; für die Neuveröffentlichung wurde noch einmal etwas Feinschliff betrieben: Claude Moyes damalige Übersetzung war gespickt mit dümmlichen Scherzen und nervigen Anspielungen auf Lindenstraße und Ähnliches. Die schlimmsten Entgleisungen wurden nun überdeckt, im Fantasy-Reich laufen zumindest keine deutschen TV-Seifenopern mehr. Der flapsige Grundtenor der deutschen Texte blieb aber erhalten und kann mit der weit stimmungsvolleren englischen Fassung nicht mithalten.

Auch mit suboptimaler Übersetzung ist "Secret of Mana" ein Klassiker und stellt bis heute den besten Teil der Reihe dar. Die eleganten Ringmenüs sind so effektiv wie vor gut 14 Jahren. Auch wenn sich die Kämpfe später durch die langen Aufladephasen Eurer Attacken im späteren Spielverlauf etwas zäh anfühlen, ist "Secret of Mana" dennoch eines der originellsten und flottesten Action-RPGs auf Konsole – einfach zeitlos gut. *tn*

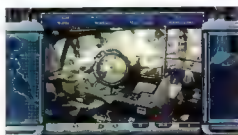
SPIELSPASS
Entwickler: Square Enix, J
Hersteller: Square Enix
Preis: 8 Euro

8

Interpol

360 Denkspiel

» Suchbilder haben heutzutage keinen sonderlich guten Ruf, sind sie doch vor allem als Lockmittel für einfältige Anrufer bei diversen Quiz-TV-Sendern im Einsatz. "Interpol" wandelt das Konzept etwas ab und steckt es in eine flache Detektivstory: An jedem Einsatzort wird Euch ein Standbild eingeblendet, auf dem Ihr vorgegebene Gegenstände entdecken sollt. Das ist simpel gestrickt und funktioniert gut – wäre da nicht die lieblose technische Umsetzung. Die Grafiken sind recht niedrig aufgelöst, so dass Details hin und wieder untergehen und Ihr mit zusammengekniffenen Augen auf das Bild starren müsst. *us*



360 Schlammig. Unter der Lupe wird das Bild erkennbar unscharf.

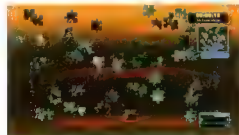
SPIELSPASS
Entwickler: TikGames, USA
Hersteller: TikGames
Preis: 10 Euro

4

Puzzle Arcade

360 Denkspiel

» Dank Eidos müsst Ihr Euch keine Sorgen mehr machen, bei Puzzles auf dem Wohnzimmerisch nicht fertig zu werden, weil der Hund ein Teil gefressen oder jemand versehentlich einen Kaffee drübergekippelt hat – bastelt die Dinger doch einfach auf dem Bildschirm zusammen! Die Umsetzung gibt sich alle Mühe, möglichst realitätsnah zu sein, je nach Einstellung müsst Ihr sogar die Teile umdrehen und ausrichten. Einsteiger wählen kleine Teilzahlen, Profis gehen Riesenwerke mit über 1.000 Stück an. Die Steuerung sorgt zwar für einige nervige Fummelereien, ist insgesamt aber ordentlich zu handhaben. *us*



360 Knapp 40 Motive sind wählbar, aber mit Lara Croft nur ein spielbezogenes

SPIELSPASS
Entwickler: Say Design, USA
Hersteller: Eidos
Preis: 10 Euro

5

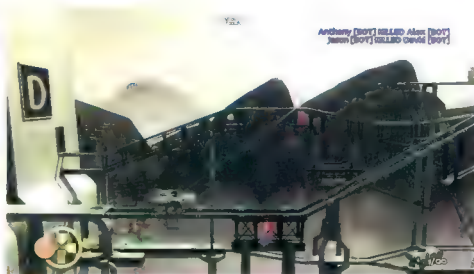
Crash Commando

PS3 Action



PS3 Kleine Männchen in großen Levels – die Spielfiguren sind wahre Winzlinge

» "Crash Commando" geht Wagnisse ein, mixt geschickt Elemente aus zahlreichen beliebten Spielen und gewinnt auf ganzer Linie: Im Grunde erwartet Euch eine 2D-Schießerei im "Contra"-Stil – statt linearer Einzelspieler-Levels laden aber verwinkelte Mehrspieler-Arenen zu actiongeladenen Kämpfen ein; das erinnert mitunter an "Worms" oder die Saturn-Schlacht "Death Tank". Hinzu kommen taktische, teambasierte Einsatzziele wie Bomben entschärfen oder Terminals hacken – eine Prise "Counterstrike" eben. Sämtliche Levels verfügen über eine zweite Ebene im Hintergrund – das kennen wir z.B. aus dem SNK-Plattformer "Top Hunter" –, welche Ihr mittels Portalsprung erreicht. Schließlich stehen mit "Geometry Wars" respektive dessen geistigem Urahn "Robotron" weitere Spielspaßknüller Pate: Gesteuert und gezielt wird nämlich via linkem bzw. rechtem Stick. Nach maximal fünf Minuten Eingewohnungszeit ist diese Steuerung



PS3 Im Hintergrund seht Ihr die zweite Spielebene, unser Kämpfer sitzt im Tank

in Fleisch und Blut übergegangen; behände schwebt Ihr mit Eurem Jetpack von einer Plattform zur anderen und zielt dabei millimetergenau.

Wählt aus einer breiten Palette von Knarren, klemmt Euch hinter tödliche Geschütze oder überrollt die Feinde mit dem Panzer. Das Salz in der Deathmatch-Suppe sind Items, Boni für langes Überleben (z.B. Speedboost) und Superwaffen – so landet Ihr Multikills und erntet Erfahrungspunkte satt. Während Einzelspieler im (kurzen) Bootcamp den Ernstfall proben, stürzen sich bis zu zwölf Onlinesoldner in die taktisch angehauchten Team-Modi "Sabotage" und "Aussspionieren". Einzig die magere grafische Abwechslung und der hohe Chaosfaktor trüben diesen kernigen Mehrspieler-Spaß. ms

SPIELSPASS	
Entwickler: EPBS, Schweden	8
Hersteller: Sony	
Preis: 10 Euro	

Niki – Rock & Ball

Wii Geschicklichkeit



Wii Kunterbuntes Chaos: Wer sich das Leben mit dem bökigen Kullenball Niki nur noch schwerer machen will, lässt die Kamera nahe ans Geschehen zoomen

» Nach dem überteuerten Knobelgehlversuch "Plattchen" macht Bplus einen kleinen Schritt in die richtige Richtung: "Niki" kostet nur ein Drittel des Vorgängers und ersetzt konfuse Knobellogik durch leicht zu verstehende Huppassagen und Rollereien. Als kugelnder Held sollt Ihr in den bildschirmgroßen Levels sechs Symbole sammeln und alle herumwuselnden Feinde erwischen. Einige gehen so kaputt, für andere müsst Ihr per Knopfdruck zum Fels werden und sie dann plattwalzen. Soweit, so gut, nur funkelt die Steuerung dazwischen: Egal, ob Ihr per Remotebewegung oder mit dem Digikreuz agiert, Niki reagiert meist abrupt und prallt von Wänden mit zu viel Dynamik ab. Da aber häufig Präzisionsarbeit gefragt ist, geht das schnell auf die Nerven. us

SPIELSPASS	
Entwickler: Bplus, AUT	4
Hersteller: Bplus	
Preis: 5 Euro	

Fun! Fun! Minigolf

Wii Sportspiel



Wii Die späteren Kurse sorgen für Kopfzerbrechen: Wie bekommt man den Ball nur mit einem Schlag durch komplexe Hindernisse bis in Lochnähne?

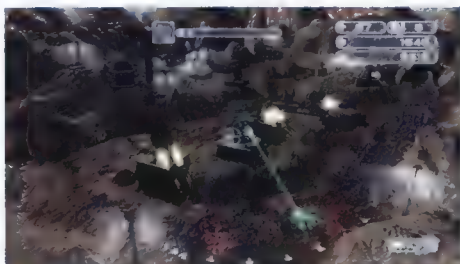
» Die Münchner DS-Spezialisten Shin'en (u.a. "Nanostray") über-raschen mit der Thematik ihres Wii-Ausflugs und schicken Euch zum Minigolf. Drei Plätze mit jeweils neun Löchern locken: Sie reichen von simplen Standard-Layouts bis hin zu knagig schweren Konstruktionen, die umspielt werden wollen. Per Steuerkreuz gebt Ihr die Richtung vor, die Schlagstärke wird via Remoteschwung bestimmt. Gleichzeitig müsst Ihr allerdings einen ständig hin- und herlaufenden Balken beachten, der den Drall vorgibt, was die Kontrolle unnötig hektisch macht und gute Ergebnisse erschwert.

Technisch gehört "Fun! Fun! Minigolf" zu den ansehnlichen WiiWare-Spielen mit gut animierten Charakteren und detailverliebten Umgebungen. us

SPIELSPASS	
Entwickler: Shin'en, D	6
Hersteller: Shin'en	
Preis: 9 Euro	

Savage Moon

PS3 Strategie



PS3 Auf felsigen Planeten verteidigt Ihr Euch mit MG und Laser gegen außerirdische Aggressoren, die meist im Rudel auftreten.

» Irgendwo im Weltall: Auf fremden Planeten schürfen Menschen wertvolle Rohstoffe, was den einheimischen Insektenwesen überhaupt nicht passt. Deshalb sorgt Ihr mit einer effektiven Verteidigung vor: Baut Geschütztürme auf Anhöhen, um anrollende Angriffswellen abzuwehren. "Savage Moon" bedient sich des beliebten "Tower Defense"-Spielprinzips: In Angriffspausen habt Ihr begrenzt Zeit, neue MG-, Laser- und Mörser-Geschütze zu installieren und vom Feind genutzte Wege zu blockieren. Eure Waffen feuern dann automatisch auf jedes gegnerische Ziel innerhalb seiner Reichweite. Nur mit geschickter Platzierung und entsprechenden Upgrades erwehrt Ihr Euch Massenaufmärschen und dicken Bossgegnern, bevor sie Eure Minen erreichen. Leider könnt Ihr die unterschiedlichen Geschütze in der grau-braunen Optik kaum unterscheiden. Dennoch fesselt das einfache Spielkonzept – auch dank verschiedener Planeten-Settings – länger an den Bildschirm. **5**

SPIELPASS

Entwickler: **FuffyLogic, USA**
 Hersteller: **Sony**
 Preis: **8 Euro**

7

Lonpos

Wii Denkspiel



Wii Noch ist die Lösung halbwegs leicht zu finden: Je mehr Teile Ihr selbst platzieren müsst, desto kniffliger wird die Aufgabe.

» Nicht jedes Knobelspiel mit geometrischen Klötzen muss zwingend ein "Tetris"-Klon sein. Bei "Lonpos" platziert Ihr zwar verschiedene Steinformen in ein Feld, die Grundidee ist aber eine andere: Ihr sollt die Teile so einpassen, dass das ganze Spielfeld verdeckt ist. Anfangs habt Ihr nur zwei lose Steine und kommt im Handumdrehen drauf, wie sie zu legen sind. Später sind bis zu zehn Stück zu platzieren, was die Anzahl der möglichen Kombinationen rasant steigen lässt. Für eine Weile motiviert die Legerei dank des einfachen Konzepts, zumal die Kontrolle unkompliziert ist und das Zeitlimit großzügig ausfällt. Auf Dauer steigt der Anspruch, aber nicht die Abwechslung – denn bis auf die Schwierigkeit ändert sich nichts, auch die verschiedenen Spielmodi fallen fast gleich aus. Lediglich zwei Hintergründe sind dabei, wer mehr Optionen und neue Aufgaben haben will, muss für Zusatz-Downloads lohnen – in Japan wurden satte 45 Euro für alles fällig. **us**

SPIELPASS

Entwickler: **Genki, J**
 Hersteller: **Nintendo**
 Preis: **8 Euro**

6

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Crash Commando	Sony	–	2D-Mehrspieler-Shooter mit wenig Modi, aber klasse Steuerung (Test auf Seite 76)	10 €	8
Mahjong Tales Ancient Wisdom	TikGames	–	Solide "Shanghai"-Kopie, die wie erwartet funktioniert, aber lieblos wirkt.	10 €	5
Savage Moon	Sony	–	Unkomplizierter Taktiktitel: Baut Geschütze, um Scharen von Invasoren abzuwehren (Test auf Seite 77)	8 €	7
Soldier-X: Himmelsstürmer	eastasiasoft	–	Klassisches Horizontal-Shoot'em-Up mit toller Optik und frustigem Schwierigkeitsgrad (Test in MI 02/09)	10 €	6
Street Fighter Alpha Warriors Dreams	Capcom	PSone	Ryu, Ken & Co. kloppen sich gewohnt solide im Anime-Abeger der Beat'n-Up-Serie.	6 €	7

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Dash of Destruction	Ninjabee	–	Kurze und nette Geschicklichkeitss-Sammeler, die für ein Werbespiel überraschend gut gelungen ist.	–	5
Interpol	TikGames	–	Einfaches Abenteuer mit Suchbildaufgaben, das unter mäßiger Technik leidet (Test auf Seite 75)	15 €	4
Puzzle Arcade	Eidos	–	Teile-Puzzeler ohne Gimmicks und mit etwas heikler, aber funktioneller Steuerung (Test auf Seite 75)	10 €	5

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Art Style: Orient	Nintendo	–	Abstraktes Geschicklichkeitsspiel in minimalistischer Aufmachung: skurril und motivierend (Test in MI 02/09)	6 €	7
Donkey Kong 3	Nintendo	NES	Akzeptable Umsetzung des Automaten, der aber nur uninspirierte Insektenzangen-Aktion bot.	5 €	3
Enduro Racer	Sega	Master System	Isometrische Simplex-Umsetzung des 3D-Arcadefitzers – nur kurzzeitig interessant.	5 €	4
Furl Fur! Minigolf	Shin'en	–	Hübsches Minigolf, das mit einer weniger heldischen Steuerung noch besser wäre (Test auf Seite 76)	9 €	6
Lonpos	Nintendo	–	Interessanter Teilelegen-Knobler mit guter Grundidee, dem es an Abwechslung mangelt (Test auf Seite 77)	8 €	6
Niki – Rock & Ball	Bplus	–	Gegner remmen und Kugeln sammeln – großschalige Optik und träge Kontrolle stören (Test auf Seite 75)	5 €	4
Secret of Mana	Square Enix	SNES	Feines Action Rollenspiel der 16-Bit-Ära, das mit Dreispeler-Modus lockt (Test auf Seite 75)	8 €	8
Sonic the Hedgehog 2	Sega	Master System	Solide, aber überflüssige Portierung des Igelhoppers – wer's haben will, kauft besser die Mega-Drive Fassung.	5 €	6
Strong Bed's Cool Game Episode 5	Telltale Games	–	Das Ende der Point'n Click-Abenteuer: das den Vorläufern in nichts nachsteht.	10 €	7
Sudoku Challenge!	Digital Leisure	–	Nicht am präsentierten, aber ansonsten kompetente Version der japanischen Zahlenknobler.	5 €	5
World of Goo	2D Boy	–	Großartiger Geschicklichkeitstest mit toller Präsentation und mächtig viel Chemie (Test in MI 02/09)	15 €	10

Neuerscheinungen vom 16.12. bis zum 16.1.



Die 50 besten Download-Spiele

Zocken ohne Datenträger – M! zeigt Euch, welche Online-Games Ihr haben müsst.

» Egal, ob PS3, Xbox 360 oder Wii: Um auf der aktuellen Heimkonsolengeneration zu zocken, braucht Ihr nicht mehr zwingend Nachschub auf DVD oder Blu-ray zu kaufen. Das Zauberwort heißt Online: Im PlayStation Store, Xbox Live Marktplatz bzw. Wii-Shop-Kanal stehen zahlreiche Spiele zum Download parat. Angefangen von Retro-Oldies bis hin zu aktuellen Vollpreistiteln ist das Angebot inzwischen vielfältig und reichhaltig. Erfreulich hoch fällt der Anteil der etwas andersartigen

Spiele aus: Durch den günstigeren Vertriebsweg gehen Entwickler auch mal Risiken ein und setzen originelle Ideen um. Gewöhnliche Ego-Shooter oder Rennspiele bleiben weitgehend dem Disk-basierten Sortiment vorbehalten. Damit Ihr nicht alles ausprobieren oder gar die Katze im Sack kaufen müsst, haben wir für Euch ausgesiebt und die 50 reizvollsten Vertreter über alle Systeme hinweg zusammengestellt.

Ein Wort zu unseren Auswahlkriterien: Wir konzentrieren uns auf

Spiele, die es in dieser Form nur online zu kaufen gibt. Deshalb fallen Download-Fassungen aktueller Titel, die auch auf Datenträger erhältlich sind (z.B. "Burnout Paradise" und "Warhawk"), ebenso durch das Raster wie unveränderte Oldies von NES, N64, PSone, Xbox & Co. Dagegen fanden Retro-Spiele Einzug in unser Angebot, wenn sie etwas Besonderes bieten können, etwa weil sie vorher nie in Europa zu bekommen waren oder lohnenswerte Zusatzfunktionen spendiert bekamen.

Auf diesen Seiten findet Ihr kompakt die Informationen rund um das Online-Angebot aller drei Heimkonsolen sowie für ganz Ellige unsere systemspezifischen Top-10-Empfehlungen und die Warnung vor den Flops. Im Anschluss stellen wir Euch die 50 Redaktions-Empfehlungen genauer vor: als besonderen Service mit Größenangabe der Downloads, denn bei voller Festplatte und speziell dem kleinen internen Wii-Speicher ist das ein nicht zu unterschätzender Faktor. us

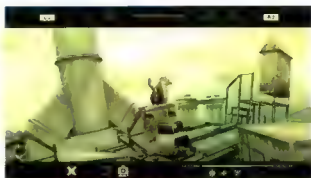
Die wichtigsten Infos für alle drei Konsolen

	PS3: PLAYSTATION STORE	XBOX 360: XBOX LIVE MARKTPLATZ	WII: VIRTUAL CONSOLE & WIIWARE
Verfügbare Spiele*	89	169	317
Davon Neuentwicklungen	50	114	47
Spielbare Demoversionen	Ja, aber nur wenige	Ja, immer	Nein
Preisspanne	4 bis 20 Euro	5 bis 15 Euro	5 bis 15 Euro
Zahlbar per	Kreditkarte	Kreditkarte, Punktegutschein	Kreditkarte, Punktegutschein
Nutzer-Einschränkungen	Maximal 5 Downloads eines gekauften Spiels	Kauf an Gamertag (und hängt Konsolentypen ab)	Kauf an Konsolentyp gebunden
Sonstiges	-	Bei Hardware-Wechsel Ummeldung der digitalen Rechte für Offline-Benutzung notwendig	Interner Konsolenspeicher arg klein



Randerscheinungen

Nicht alle Download-Titel passen in das gängige Spiele-Raster: So tummeln sich auf der PS3 diverse Anwendungen für das PlayStation-Eye, darunter auch zwei lediglich spannende Screensaver, die aber



Linger in Shadows (PS3, 3 Euro)

dreisterweise Geld kosten. Ebenfalls nicht kostenfrei ist die Grafik-Demo "Linger in Shadows" (PS3, 3 Euro), die allerdings durch ihre beeindruckende Ästhetik überzeugt und als Lockmittel einige Trophäen verpasst bekam. Wer keinen leistungsstarken PC besitzt, um die Gratissergebnisse der dortigen Demoszene genießen zu können, für den lohnt sich der künstlerische Ausflug durchaus. Auch auf dem Wii findet sich ein Exot, der vor allem in den USA überraschend beliebt ist: "My Aquarium" (Wii, 5 Euro)



My Aquarium (Wii, 5 Euro)

ist genau das, was der Name suggeriert – ein virtuelles Fischbecken, in dem Klemmenatmer schwimmen. Der spielerische Gehalt geht trotz diverser Einflussmöglichkeiten gegen Null, aber es ist technisch ordentlich gemacht. Zum entspannten Zuschauen

taugt das Wii-Fischglas auf alle Fälle. Bei der Xbox 360 sind vor allem findige Heimentwickler dank der XNA-Initiative für skurrile Projekte zu haben, allerdings gibt es die sogenannten "Community Games" wegen lizenzrechtlicher Probleme (noch) nicht bei uns. Dafür bekommt jeder Konsolen-Besitzer mit einer Festplatte den hochkarätigen Sechseck-Knobler "Hexic HD" (360, gratis) vom Knobel-Gottvater Alexej "Tetris" Pajitnov als kostenfreie Dreingabe. Eigentümer einer Arcade-360 schauen dagegen in die Rohre, denn nachträglich downloaden kann man den Spaß nicht und der Nachfolger spielt sich nicht ganz so gut.



Hexic HD (360, gratis)

Tipps der M!-Redaktion

	PS3	XBOX 360	Wii
1.	Wipeout HD	Geometry Wars: Retro Evolved 2	World of Goo
2.	Blast Factor	Braid	Tetris Party
3.	Super Stardust HD	Zuma	Lost Winds
4.	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	Castlevania: Symphony of the Night	MaBoShi: Drei-Formen-Action
5.	flOw	Portal: Still Alive	Super Mario RPG
6.	Prince of Persia Classic	Castle Crashers	Toki Tori
7.	Elefunk	Rez HD	Sin and Punishment
8.	PixelJunk Eden	N+	Mega Man 9
9.	Echochrome	Heavy Weapon	Gehirntraining
10.	Gehirntraining	Ikaruga	Memo's Super-Picross

Finger weg!

Bevor Ihr Euch auf die guten Download-Spiele stürzt, warnen wir Euch vor den größten Gurken, die Ihr Eurer Datenleitung nicht zumuten solltet. "SPOGS Racing" (Wii, 10 Euro) will das Vorurteil, Nintendo-Konsolen waren nichts für Rennspiel-Fans, offenbar im Alleingang bestätigen: Unterirdische Grafik, eine nicht-existente Fahrphysik und witzlose Simpelkurse sind dermaßen lächerlich, dass jedes Bit davon im Speicher ver-



Coffeetime Crosswords (360, 10 Euro)

schwendet ist. "Coffeetime Crosswords" (360, 10 Euro) schafft das Kunststück, alles falsch zu machen, was bei einem virtuellen Kreuzworträtsel nur denkbar ist – zur absolut unkomfortablen Buchstabeneingabe kommt die Dreistheit, die gesuchten Begriffe nicht einmal einzudeutschen. "My Pokémon Ranch" (Wii, 10 Euro) ist nur dazu da, den Knuddelmonster-Fans das Geld

aus der Tasche zu ziehen – denn spielerischen Gehalt sucht Ihr bei der Farmsimulation vergeblich. Überhaupt ist das Ganze nur dann halbwegs sinnvoll nutzbar, wenn Ihr die DS-Abenteuer zum Datenaustausch besitzt. Dass die Grafik selbst einem N64 die Schamröte ins Gesicht getrieben hätte, rundet das Debakel ab.



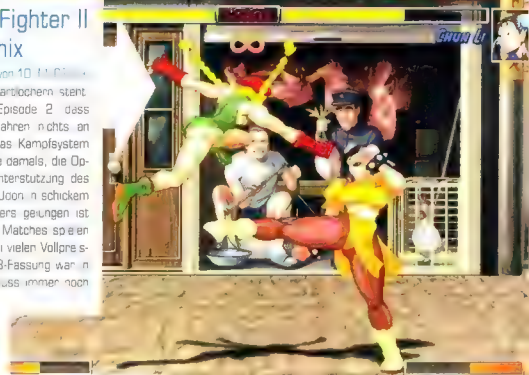
My Pokémon Ranch (Wii, 10 Euro)



SPOGS Racing (Wii, 10 Euro)

Super Street Fighter II Turbo HD Remix

360 (358 MB) 15 Euro 8 von 10 (M 11/08)
Während Teil 4 in den Staroböhmern steht zeigt eine aufgemotzte Episode 2 dass "Street Fighter" in 15 Jahren nichts an Qualität eingebüßt hat. Das Kampfsystem funktioniert so tadellos wie damals, die Optik erstrahlt durch die Unterstützung des profilierten Comstudios Udon in schickem Zeichentrickglanz. Besonders gelungen ist die Online-Verbindung, die Matches spielen sich meist flüssiger als bei vielen Vollpreiskonkurrenten. Nur die PS3-Fassung war in Europa bis Releasezeitraum immer noch abkömmlich.



Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

Wii 164 Block 11 Euro 8 von 10 (M 11/08)
Der erste, damals noch isometrische Rollenspielauflauf des Nintendo-Klempners hatte nur einen Schönheitsfehler – er erschien nicht in Europa und die Importfassungen wagerten sich hartnäckig, auf heimischen Geräten fehlerfrei zu laufen. Dank der Virtua Console können Wii-Abenteurer jetzt das Stückchen Software-Geschichte doch noch erleben. An die zeitlosen Qualitäten eines "Paper Mario" reicht der knifflige Oldie nicht heran, der 16-Bit-Charme von Mario, Peach und den ganzen anderen Freunden und Feinden hat sich bis heute gehalten.



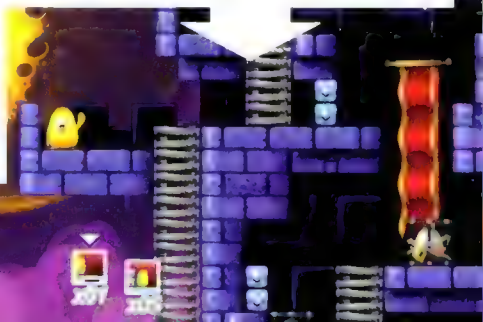
World of Goo

Wii 164 Block 11 Euro 10 von 10 (M 02/09)
Ein Paradebeispiel für die intelligente Nutzung der Wii-Remote. Per Pointer werden knifflige Goo-Bälle zu immer waghalsigeren Bauwerken verbunden – das funktioniert so gut wie mit einer PC-Maus und weckt Suchtgefühle, während normale Pads Konsolen-Architekten in den Wahnsinn treiben würden. Hinter dem Entwicklerteam 2D Boy verstecken sich lediglich zwei Männer, die beweisen, dass auch kleine Teams heute noch eine Existenzberechtigung haben. Ihre genialste Schöpfung ist unser Wii-Spiel des Jahres 2008.



Toki Tori

Wii 199 Block 11 Euro 7 von 10 (MAN AC 07/08)
Das niedliche Küken durfte 2002 schon einmal als Game-Boy-Held knifflige Rätsel lösen, doch damals bekamen das nur wenige Leute mit. Als eines der ersten Wii-Ware-Spiele bewies "Toki Tori", dass Neuentwicklungen als Wii-Downloads eine Existenzberechtigung haben. Die traditionellen Knobler, bei der ihr Euer Federvehikel per Pointer durch die Gegend schickt und ihm mit Brücken oder Teleportern den Weg bereitet, ist gleichermaßen putzig wie fordernd und mit 70 Levels zudem umfangreich genug.



Strong Bad's Cool Game for Attractive People

Wii 157 320 Block 11 Euro 7 von 10 (M 11/08)
Gummelwrestler Strong Bad zeigt, dass der Sprung vom skurrilen Webcomic mit Kätzchen zum klassischen Point'n'Click-Adventure klappen kann. Die Abenteursexperten Telltale Games bewiesen bei ihrem ersten Konsolenaufstieg, dass die Wii-Remote für das Genre nicht weniger gut funktioniert wie eine PC-Maus. Bemerkenswert: St. neben der gezielten Schrägen nuzert die Pointerleistung, ein Spiel in mehreren Episoden an den Konsolenträger zu bringen – allerdings ist der Wii-Speicher voll, wenn ihr alle fünf Teile auf einmal saugt.



Geometry Wars: Retro Evolved 2

360 (40 MB) 10 Euro 10 von 10 (MANA) 10.08

Ursprünglich als Hobbyprojekt des "Project Gotham Racing 2"-Programmierers Steven Cakebread erdacht, wurde die erste Fassung der abstrakten Vektoralerei als Easter-Egg in den Microsoft-Racer eingebaut – was ihr unverhofft Kultstatus einbrachte. Durch den coolen Look mit einfachen bunten Linien und knackigen Partikeleffekten ließ sich die junge Zockergeneration anlocken und in die Vorzüge der Doppelstick-Steuerung einführen. Der aktuelle Nachfolger bietet wohlweislich dem so schlichtem wie genauen Grundprinzip treu und mottete es gelungen mit Mehrspieler-Runden und angetanen Spielmodi auf.



Ikaruga

360 (49 MB) 10 Euro 10 von 10 (MANA) 10.08

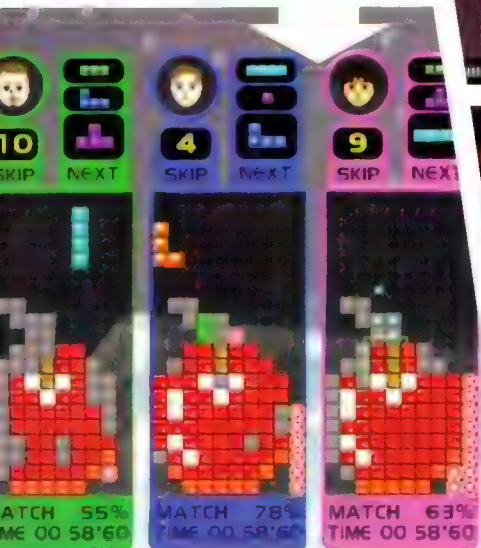
Die Shoot'em-Up-Experten Treasure sorgen dafür, dass viele Dreamcasts in den verdienten Ruhestand gehen dürfen. Der fast schon legendäre Vert-Kill-shooter "Ikaruga" erschien zwar für den GameCube in Europa, war aber mäßig angepasst. Echte Ballerfans blieben deshalb bei der Importfassung für die Sega-Hardware – bis jetzt. Denn der Download hält sich ganz eng an das Original, das unverändert sowohl in Sachen Spielbarkeit als auch Optik überzeugt. Der Kniff mit dem jederzeit möglichen Farbwechsel Eures Raumschiffs ist immer noch frisch und jetzt auch bei Online-Koop-Matches einsetzbar.



Tetris Party

Wii (244 Blocks) 12 Euro 9 von 10 (IM)

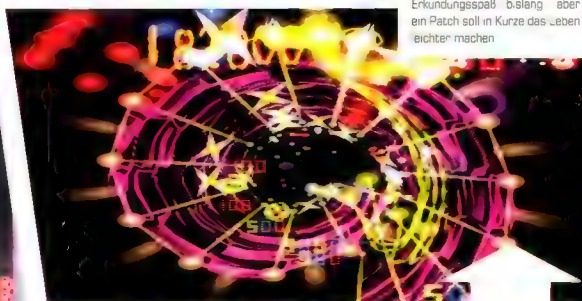
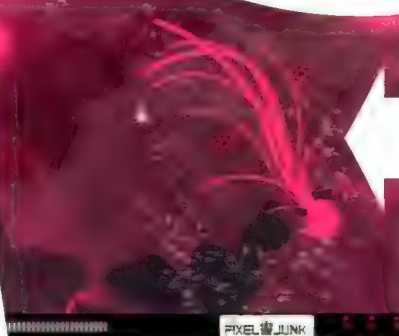
Die Payitnovasche Klotzchenstapeli hat über 20 Jahre und noch mehr liebevolle Neuauflagen auf dem Buckel – trotzdem tauchen immer wieder Fassungen auf, die tatsächlich frischen Wind in die Sache bringen. Aus der aktuellen Konsolengeneration bekam der Wii die unterhaltsamste Version spendiert, die neben bewährten klassischen Spielmodi originelle Rätsel- und Rennvarianten beherbergt. Sogar das Balance Board wird wunschweise genutzt, ohne deplaziert zu wirken.



PixelJunk Eden

PS3 (107 MB) 8 Euro 7 von 10 (MANA) 10.08

Für das dritte G-Games-SoSe, griffen die Entwickler tief in die abstrakte Trickkiste. Als Gus si-Tarzan schwingt ihr Euch an Seidenfäden rotierend durch die Gegend und knackt umherschwebende Kugeln, deren Einzelteile Pflanzen zum Wachsen bringen. Klingt bizarr, ist aber durch die ungewöhnliche Spielmechanik und Optik neu. Nur der Schwengelzug bremst den Erkundungsspaß, balanciert aber ein Patch soll in Kürze das Leben leichter machen.



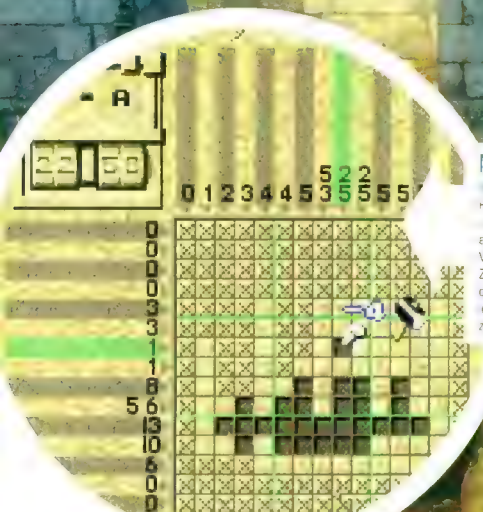
Space Giraffe

360 (11 MB) 7 Euro 10 von 10 (MANA) 11.07

Der Langhaar-Hipster und Lama-Liebhaber Jeff Minter ist eine Ikone der britischen Entwicklerszene, werket gerne an psychodelischen Grafikgimmicks und programmiert Ballerspiele, die meist an seinen Vektor-klassiker "Tempest" erinnern. Sein durchgeknallter Rohrschooter übertrifft es gelegentlich mit dem Effektwitz und Farbrausch, ist aber ein eindrucksvoller Beweis, dass auch Ein-Mann-Produkte als Downloadspiele machbar sind.

Prince of Persia Classic

Jordan Mechner's kniffliges Orient-Abenteuer wird von Ubisoft regelmäßig in 3D neu interpretiert, hat aber spielerisch inzwischen nur noch bedingt etwas mit dem Original zu tun. Das wurde als Doom-bad Spiel nicht einfach akzeptiert, sondern vor allem optisch vereinfacht. Die faszinierende und mit vielen Fallen ausgestattete Tour durch Kerker und Schloss spielt sich anspruchsvoll wie damals, präsentiert sich aber nun im schicken neuen Grafikstil der PS2-Triologie samt sehenswerter Zwischensequenzen.



Mario's Super Picross

Hier und wieder veranstaltet Nintendo das Hanabi Festival, dahinter versteht man die Veröffentlichung von, fürher, nur als Import erhältlichen Modusspielen in der europäischen Virtual Console. Auf diese Weise hat auch die georgische Zahlen- und Zeichenratsel endlich den Weg zu uns gefunden. Der Kemonen spielt keine aktive Rolle bei den Gruben, eben. Aber das macht nichts, denn das zeitlose Grundkonzept funktioniert mit und ohne ihn gleich gut.

Sin and Punishment

Wir (291 Blocks) 12 Euro 8 von 10 (MANIAC 120) Und noch im Modusklassiker, der seine Europa-Premiere feiert: Treasures furioser 3D-Railschooter. (Eigentlich ist automatisch, ihn könnt nur noch sehen und ausweichen) bewies, dass das N64 auch explosive Action in furioser Inszenierung beherrscht. Die pompöse Balletorgie leitet Euch von einem Höhepunkt zum nächsten, wichtige Bosse gehören natürlich zum Programm. Das Actionfeverwerk ist aber, um die Zeit zum nächsten offiziell in Entwicklung befindlichen Nachfolger zu überbrücken.

N+

Nicht nur der rekordverdächtige kurze Name, er zieht sich gangen Konventionen, auch das Spielkonzept stellt Erwartungen auf den Kopf. Inmitten mit einem Ninja unterwegs, doch der hat kein Schwert dabei und ist ganz friedlich. Wenn Blut fließt, dann nur sein eigenes, in hundertenden fordernden, bildschirmgroßen Levels sammelt ihr Gold und rennt zum Ausgang. Was sberklügelt wird zur größten Herausforderung, denn feste Fallen und Huplerien steuern Eure Reaktion und Koordination auf die Probe. Teamwork Levels, und die konsequent schlichte Präsentation tunen einiges, um die grauen Zeiten zum Raunen zu bringen.

Mega Man 9

So erinnert man sich: die legendäre Capcoms' eigenartiger Hupf- und Balletmelo Mega Man bekam unter der Mitwirkung von Senoos' toten Kellern eine neue Abenteuer auf den Leib geschneidert, das sich konsequent seinen NES-Jahresgabe besetzt. Grafik, Sound und Soundevall der insipiden Episode sind wie damals. Auch der extrem knifflige Schwierigkeitsgrad ist erhalten, was Senoos' Veteranen anspornen und Novizen zur Verzweiflung treibt.

Banjo-Kazooie

360 45 MB
ronne des Schocksais. Das wohl beste Rare-Spiel seit der Microsoft-Übernahme ist die Neuauflage eines zehn Jahre alten N64-Titels. Die Originalkopierer des Banjo und Tootie wurde nahezu unverändert als Online-Titel portiert und schlägt sich als Jump'n-Run-Perle wacker. Der Clou: Die damals unvollendete, gebogene Stop'n-Swap-Option funktioniert nun und erlaubt es, gefundene Objekte ins neue "Schraube locken" zu übernehmen.



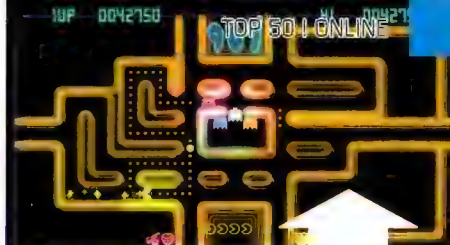
LostWinds

360 45 MB
Der Meister des Weltalls wird zum Märchenonkel. Hinter dem charmanteren Abenteuer steckt mit Fronten nämlich das Studio von David Braben, der vor über 20 Jahren das Weltraum-Epos Evert aus der Taufe hob. Ihr wuselt mit einem Knirps durch stimmungsvolle Fantasy-Szenarien und setzt per Remote den Wind als treibende Kraft ein. Sprünge kappen durch eine der Schwung ausgeloste Brise. Fackeln werden durch flottes Weden gelöscht. Das hübsche Abenteuer ist kurz, aber rundum gelungen und lässt so manchen Vollpreis-Titel alt aussehen.



Zuma

360 45 MB
Dreister, denn es zeigt sich manchmal aus. Das ursprüngliche Konzept für den flotten Kugelknobler stammt nämlich nicht von Hersteller PopCap, sondern wurde einige Jahre vorher in Japan beim weitgehend unbekannten Automatenentwickler M'chael erfunden. Der konnte rechtlich jedoch nichts ausrichten und muss sich damit begnügen, dass sein Vireupdate Actinophob Twist, im direkten Vergleich den Kurzuren zehrt. Mit einem Rad steuert sich die Kugelschusserei einfach präziser.



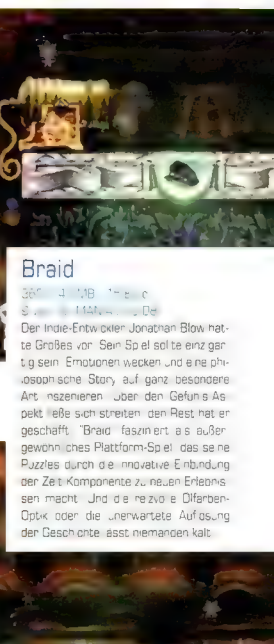
Pac-Man Championship Edition

360 50 MB
Die legendäre Pampelmuse kann es immer noch. Punktiert zur Pac-Man-Weltmeisterschaft 2007 entwickelte der Originalprogrammierer Toru Iwatani ein letztes Mal eine frische Plattenampel. Danach ging er in Rente. Zum ersten Mal nach 26 Jahren wurden neue Labyrinth-Labyrinthe eingesetzt und in einem interessanten Grafikstil dargestellt. Der Kniff: Die einzelnen Partien durch ein Zeitlimit zu beschränken, erweist sich als motivierend und für kurze Runden zwischendurch ideal.



Braid

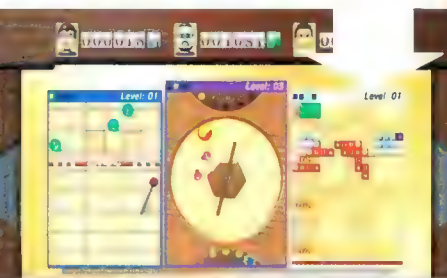
360 45 MB
Der Indie-Entwickler Jonathan Blow hat das Großes vor. Sein Spiel soll die einzige sein, die Emotionen weckt und eine philosophische Story auf ganz besondere Art inszenieren. Über den Gefühlsaspekt ließe sich streiten, den Rest hat er geschafft. Braid fasziniert als außer gewöhnliches Plattform-Spiel, das seine Puzzles durch die innovative Einbindung der Zeitkomponente zu neuen Erlebnissen macht. Und die reizvolle Differenz-Optik oder die unerwartete Auflösung der Geschichte, lässt niemanden kalt.



MaBoShi: Drei-Formen-Action

Wii / R1 Raster, 8 Euro, 8 von 10 (M 11/03)

Ungewöhnlich schief und nervlos gestaltet diese kleine Spielesammlung, ihr spielt drei Disziplinen mit Ball, Blöcken oder Stack, die entweder nur mit Steuertaste oder einem einzigen Knopf kontrolliert werden – trotzdem steckt überraschend viel Tiefe dahinter. Der Clou: Wenn drei Spieler (oder CPL-Kollegen) gleichzeitig agieren, beeinflusst sich die einzelnen Spieffe der gegenseitig, egal in welcher Kombination die Disziplinen vertreten sind.



Castle Crashers

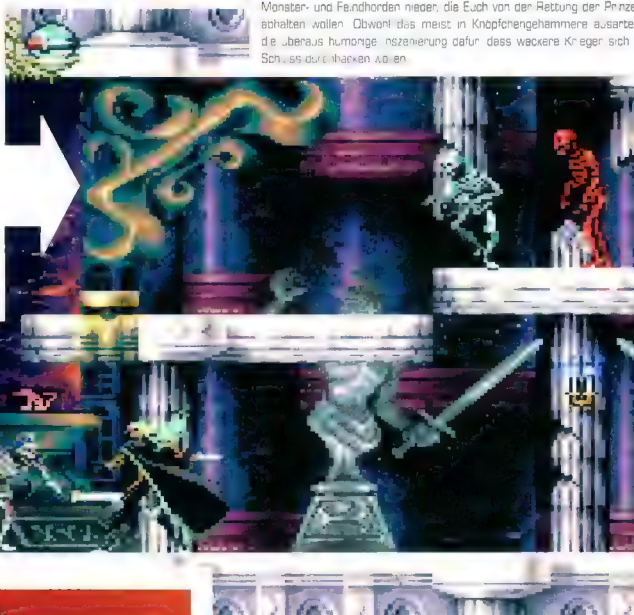
PC / R1 Raster, 10 Euro, 8 von 10 (M 11/03)

Nach jahrelanger Entwicklungszeit erhält das zweite Werk von The Behemoth (Alien Hämorrhoid) alles, was versprochen hat: Im gezeichneten Cartoonstil gehen mal wieder einflussreiche Ritter durch die Gegend und morden Monster- und Pandemonien, die Euch von der Rettung der Prinzessinnen abhalten wollen. Obwohl das meist in Knopfengehemme ausartet, sorgt die überaus humorvolle Inszenierung dafür, dass wackere Krieger sich bis zum Schluss durchhacken wollen.

Castlevania: Symphony of the Night

360 / R1 Raster, 10 Euro

Die Renaissance der langlebigen Vampirjagd begann mit dem farnosen Symphony of the Night. Nur bekamen das zur PSone-Zeit in Europa edgion, weil es mit dem ersten zu allem überflüssig, wegen maßgeblicher PAL-Anpassung dicke Balken erluden, das Problem erspart uns die Neuauflage. Dass der Retro-Krieg in Europa nur auf Microsoft-Hardware und nicht für Sonys PS3 ernsthaft ist, verwundert nicht. Wenigstens das bahnbrechende Abenteuer in seiner besten Form erleben wir, braucht es keine Xbox 360.



Riff: Everyday Shooter

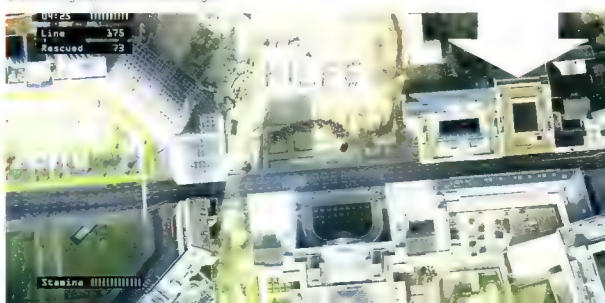
PS3 / R1 Raster, 8 Euro, 7 von 10 (M 11/03)

Der Entwickler Jonathan Mak bezeichnet sein Werk als ein Album – der Begriff passt, denn die Ansammlung von abstrakten und sich stark unterscheidenden Shoot-em-Up-Levels wird von Gitarrenriffs begleitet. Die eindrucksvollen nach Akt 10 von Euch, ergeben aber stets ein wenig ungewöhnlich harmonisches Ganzes. Das macht Riff zum ebenso experimentellen wie gelungenen Balleralebens, auch wenn die abgegraben Ideen gelegentlich zu kurz kommen.

The Last Guy

PS3 / R1 Raster, 8 Euro, 6 von 10 (M 11/03)

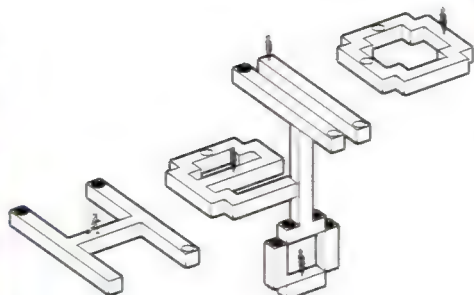
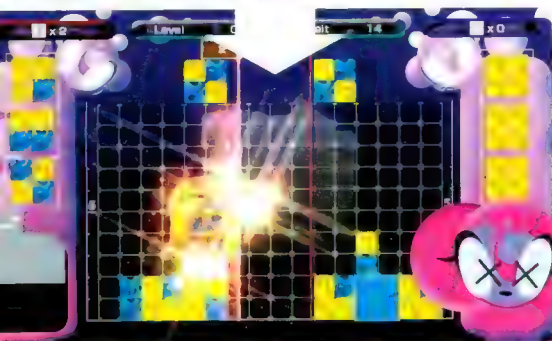
Satellitenbilder sind spätestens seit Google Earth & Co. ein massenwirksames Phänomen, doch The Last Guy setzt sie besonders konsequent um. Als kleiner Kerl wuselt ihr durch die fotografierten Städte und sammelt noch lebende Bürger auf, um sie als angehende Menschen gegen ein Monster vor der Rettung Rettungszone zu retten. Das erinnert an Snake, ist aber durch die ungewöhnliche Inszenierung reizvoll, obwohl manche unfaire Situationen gelegentlich für Frust sorgen.



Lumines Live!

360 (51 MB) 10 Euro 8 von 10 (MAN AC 04/07)

Ursprünglich als PSP-Knoblager erschienen, macht Tetsuya Mizuguchis Steinsteapel auch auf der Xbox 360 eine schicke Figur. Dank Online-Duellen und frischer Ratselaufgaben kommt die Herausforderung nicht zu kurz, allerdings kostet der Spaß. Wer die ganze Auswahl der ansehnlichen Skins-Spieler erleben will, muss eine Reihe Zusatzpacks nachkaufen. Erfreulich für PS3-Besitzer: Sie erhalten demnächst eine Umsetzung mit dem Untertitel "Supernova".



Echochrome

PS3 (11 MB) 5 Euro 7 von 10 (MAN AC 06/07)

Auf diversen Messen weckten der prägnante Schwarz-Weiß-Stil und das ausgeklügelte Konzept rund um optische Täuschungen große Erwartungen. Das fertige Spiel konnte diese zwar nicht ganz erfüllen, ist aber dennoch ein interessantes Experiment geworden. Einem Mannchen über Drehen der Kameraansicht verwinkelte Wege freizumachen, ist auf jeden Fall ungewöhnlich. Die Downloadfassung für die PS3 verzichtet außerdem auf ein paar nervige Spielmodi der PSP-Fassung und bietet hunderte von Zusatzlevels.



Super Stardust HD

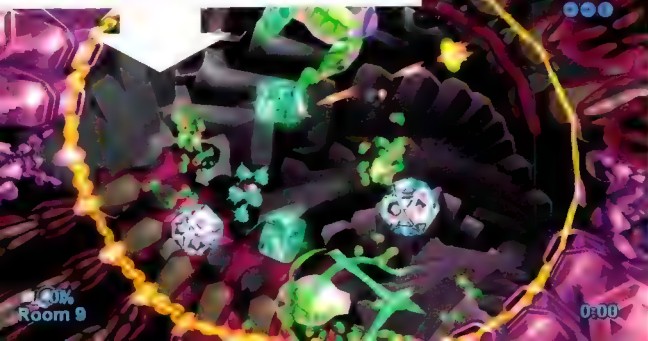
PS3 (292 MB) 1 Euro 8 von 10 (MAN AC 08/07)

Neue Doppelstuck-Shooter gibt es inzwischen jede Menge, "Super Stardust" kann für sich aber ein Alleinstellungsmerkmal verbuchen. Hier wird nämlich mit "Asteroids" noch ein zweiter Arcade-Klassiker als Inspiration verarbeitet. Zwar tauchen gelegentlich auch Feinde auf, die meiste Zeit seid ihr aber damit beschäftigt, in immer kleinere Brocken zerfallende Meteoriten wegzuballern. Das allein hebt den aus Finnland stammenden Shooter vom Rest ab, dazu kommt noch eine imposante Optik mit schicken Effekten.

Mutant Storm Reloaded

360 (31 MB) 10 Euro 8 von 10 (MAN AC 07/07)

Pech für die Entwickler PomPom: Ihr "Robotron"-inspiredes Werk steht seit jeher im Schatten von "Geometry Wars". Dabei hat es sich näher an die ursprüngliche Inspiration, sieht anders, aber nicht weniger ansehnlich aus und war zudem schon in den Anfangszeiten der Xbox Live Arcade auf der ersten Microsoft-Konsole zu haben. Weil hier rundenweise geballert wird, ist für grafische Abwechslung und variantenreiche Feindformationen gesorgt – für Rundum-Shooter-Fans ein echter Tipp.



Uno

360 (4 MB) 5 Euro 8 von 10 (MAN AC 04/07)

Das 'Mau Mau'-ähnliche Kartenspiel ist nicht nur in der echten Welt populär, es hält auch auf dem Xbox Live Marktplatz Verkaufsrekorde. Durch das einfache Grundprinzip und die funktionelle wie übersichtliche Aufmachung ist "Uno" der Vorzeige-Casual-Titel, der zudem durch gewitzte Themensets erweitert wird – so gab es jüngst ein spaßiges "Street Fighter"-Update.

flow

PS3 128 MB | 8 Euro
7 von 10 (MANAC 05/07)

irgendwo zwischen Spiel und Meditationsübung liegt diese Schöpfung von Jenova Chen, die den Sprung vom PC-Webseitendemo zum vollwertigen PS3-Download schaffte. Schwimmt per Sixaxis-Lenkung durch abstrakte Jazzebene und vertreibt kleinere Wesen um zu wachsen – das wars. Dank sphärischer Klangkulisse und dem beruhigenden Farbspiel der Umgebung ist Entspannung garantiert. Für sein nächstes Projekt bleibt Chen dem Abstrakten treu. Bei "Flower" schwebt Ihr als Blütenblatt über lebensecht inszenierte Wiesen und Felder.

Puzzle Quest:
Challenge of the WarlordPS3 1242 MB | 360 80 MB | 20 10 Euro
8 von 10 (MANAC 12/07)

Selten hat die Kreuzung zweier gegensätzlicher Genres so gut funktioniert. Als Rollenspiel drehen Sie Ihr über Bismarckzeiten und führt Sprechenblasenunterhaltungen um Abenteuer zu starten – die Kampfe fechtet Ihr dann im besten Stil aus. Die stimmige Fusion gefällt mit starker Inszenierung und motivierenden Missionen, die aus zwei kompetenten Zutaten eine überausgute Mischung werden lassen. Wo der Preisunterschied zwischen beiden Fassungen herkommt? Bei der PS3 ist ein umfangreiches

Add-on-Päck dabei

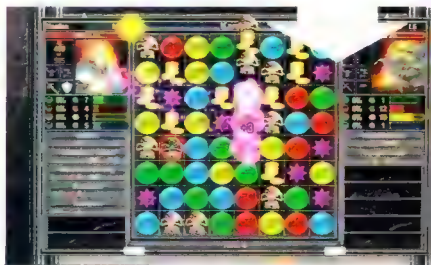


Switchball

360 47 MB | 10 Euro | 7 von 10 (MANAC 01/08)

Eine ruhige Kugel schickt Ihr hier. Statt wie bei "Marble Madness" & Co. eine Murrel hektisch durch eine Umgebung zu lenken, habt Ihr es mit immer komplexeren Rätseln zu tun, die nur durch feinfühliges Kontrollieren und mit Gnps zu lösen sind. Ever Ball kann an speziellen Stationen seinen Zustand ändern und dann schweben oder deutlich an Gewicht zulegen. Aus diesen Zutaten werden knifflige Situationen gestrickt. Stress gibt es aber keinen, zumal die stimmungsvolle Optik nicht auf die Nerven geht.

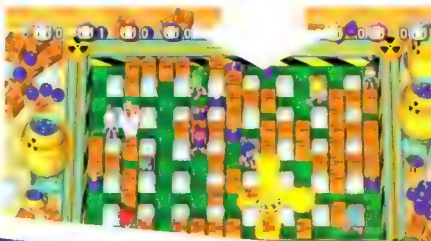
XS4



Bomberman Live

45 MB | 10 Euro | 8 von 10 (MANAC 10/07)

Wiedergutmachung für den kultigen Knallkopf. Nach dem grausigen Untergang des "Bomberman Zero" besinnt sich die Download-Varante ihrer alten Stärken und lässt wieder kräftig bunte Mehrspielerunden zu, die auch online prächtig funktionieren. Wii-Besitzer greifen zum ähnlichen "Bomberman Blast", das allerdings ein paar Optionen weniger bietet.



387.236

PowerUp Forever

360 1133 MB | 10 Euro | 7 von 10 (MANAC 02/08)

Trotz kühnem Namen und japanischem Hersteller (Namco-Bandai) stammt die Doppelstuck-Ballerei aus England und setzt vor allem auf seine prozedural entwickelte Grafik. Die präsentiert sich in einem stolvollen Farbrausch der zugleich an Apfelmännchen und verlaufende Aquarellfarben erinnert und so einen reizvollen eigenen Stil entwickelt. Nach jedem Level wächst Ihr ein Stück, weshalb vorher als Teil der Landschaft erscheinende Kreaturen plötzlich Eure neuen Gegner werden und sich immer wieder andere Situationen ergeben. Für die PS3 gibt es das Spektakel auch bislang aber nur im US-Store.



Wipeout HD

PS3 11.040 MB | 18 €

9 von 10 (IMM)

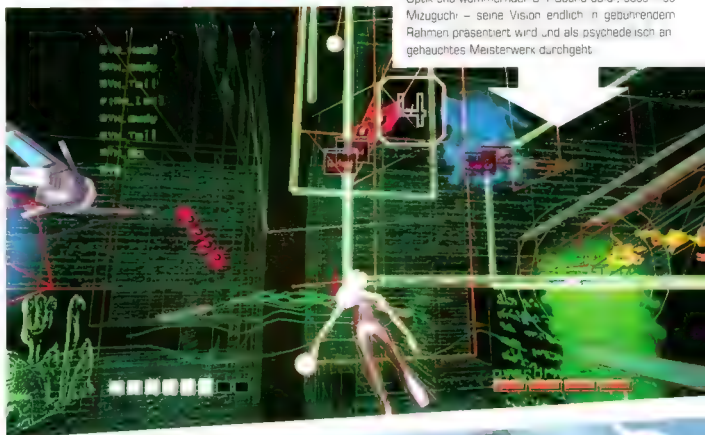
Die futuristische Raserer könnte auch als Vollpreis-Italien in den Regalen stehen – aber stattdessen Sony's Musterbeispiel für hochwertige Online-exklusive Entwicklungen. Zwar gab es die Strecken schon in den PSP-Teilen, die Highend-Präsentation auf der PS3 zehrt jedoch alle Register und begeistert mit professioneller Superlaser-Optik sowie Online-Rennen. Seit den seltsamen PSone Zeiten wurde nicht mehr so stürmisch mit Schwebegleitern über waghalsig designten Pisten gerast.



ArtStyle: Orbient

Wii 126 MB | 18 €

2006 wurde der GBA kurz vor seinem Abgang mit den eben abstrakt-minimalistischen Kreationen der 16-bit-Generations-Reihe beglückt – aber nur in Japan. Hierzu dürfen wir nun dank WiiWare wenigstens einige davon als „ArtStyle“-Neuauflage erleben. „Orbient“ ist der bislang interessanteste Vertreter, bei dem Ihr als Himmelskörper andere Feindbrocken absorbiert und Euch allein durch Anziehungs- und Abstoßungskräfte durchs All bewegt – ungewöhnlich und herausfordernd.



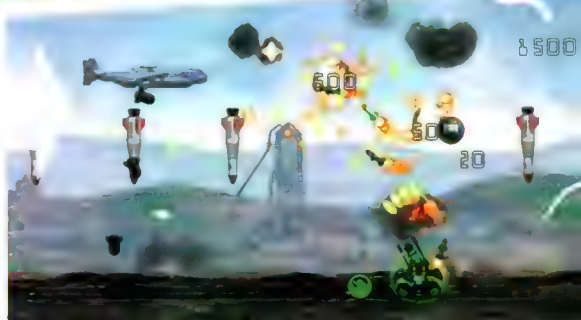
Rez HD

Synästhesie und Kandinsky – der sinnesverändernde Zustand und der Maler dienten Kultdesigener Tetsumi Mizuguchi als Inspiration für seinen farbenprächtigen Ballettripp. Das Sci-Fi-Äquivalent zu Railenooten wie „Panzer Dragoon“ sorgte schon auf PS2 und Dreamcast für Aufsehen, konnte aber dort nie ganz die Ambitionen seines Schoofers erfüllen. Auf der Xbox 360 sorgen aufgemotzte Widescreen-Optik und wummernde 5.1-Sound dafür, dass – so Mizuguchi – seine Vision endlich in gebührendem Rahmen präsentiert wird und als psychedelisch angedeutetes Meisterwerk durchgeht.

Heavy Weapon

360 31 MB | 18 €

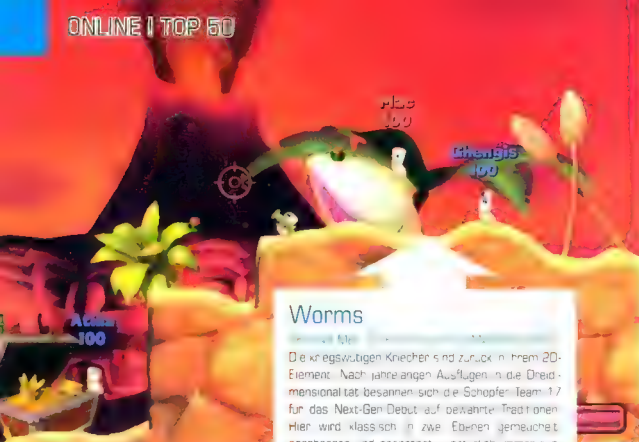
Doppelstock-Ballern mal anders. Hier lenkt Ihr kein Raumschiff, sondern fahrt mit einem Panzer selbst über das Schlachtfeld. Dieser Unterschied ist nicht nur kosmetisch, sondern setzt das Spiel deutlich von der ähnlich zu steuernden Konkurrenz ab. Dank ausgeklügelter Feindformationen wartet in jedem Level neue Herausforderungen und am Ende dicke Bosse, bei denen ohne passende Taktik nichts geht.



Sensible World of Soccer

360 20 MB | 18 €

Während die grafische Modernisierung der meisten Retro-Updates für Gruse- und Schauer über den Rücken laufen lässt, hat die Prozedur bei der linken Bolzerei geklappt. Kniffige Witzspieler wirken so charmant wie seinerzeit auf dem Amiga über den Platz. Schnelle Ballstafetten und spektakuläre Torschüsse – es geht auch mit nur einem Knopf.



Worms

Die kriegswütigen Knecher sind zurück in ihrem 2D-Element. Nach jahrelangen Ausflügen in die Dreidimensionalität besinnen sich die Schöpfer-Team 17 für das Next-Gen-Debut auf bewährte Traditionen: Hier wird klassisch in zwei Ebenen gekämpft, geschossen und gesprengt – natürlich immer turnusweise und mit jeder Menge humor. Langzeitfans wissen zwar über die etwas spärliche Warenauswahl doch dafür entscheidet der rundum gelungene Online-Modus für bis zu vier „Army Generäle“ und wenn ein explodierendes Senf den letzten Feind ins Grab bringt, bleibt kein Auge trocken.

Portal: Still Alive

160 / (629 MB) 15 Euro, 9 von 11
Die zweite Chance für alle, die sich die Orange Box nicht leisten konnten oder wollten. Als leicht erweiterte Einzelkessung hat die brillante Mischung aus Ego-Erkundung und anspruchsvollen räumlichen Knobeleien nichts von ihrem Reiz verloren. Auf der Reise durch die vermeintlich harmlosen Testkammern stoßt ihr auf großartig gestrahlte Rätsel und werdet von der unsichtbaren Computermutter G.A.D.O.S. begleitet. Die klassische CP ist grandios inszeniert und ein Meisterstück der Erzählgeschichte. Auch ihr letztes Strohpfad des mit der letzten Abspannung.

Outpost Kaloki X

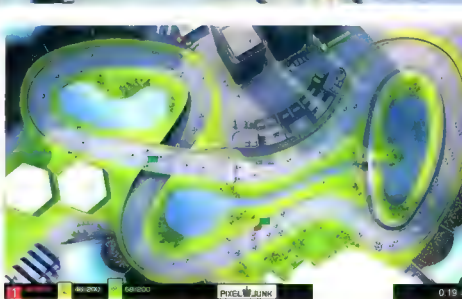
Die Entwickler von AnjaBee haben sich einen Namen gemacht mit Download-Spielen, die spanischer besetzte Games abbilden. Hier agiert man in einer gewitzten Aufbau- und Wirtschaftssimulation, bei der man eine Station so aufbaut und anpasst, dass alle Besucher glücklich werden und ihr Geld ausgeben. Das ungewöhnliche Szenario hat Charme, während die Steuerung das Kunststück schafft, die komplexe Thematik leicht bedienbar zu machen. Und die Missionsstruktur eignet sich prima für zwischendurch.

useful information here



Jewel Quest

Daher es das Original. Jeweled 2. ebenfalls für die Xbox 360 gibt, hat der freche Nachmacher die Nase vorn. Das populäre Prinzip, laufend Diamanten durch Tausch in der Reihe zu bringen, wird in der Knobelei durch wechselnde Spielerelemente und die Pflicht, nach und nach den Hintergrund abzubauen, weiter aufgewertet.



PixelJunk Racers

Das Erfindungswerk von Q-Games ist ein Paradebrowserspiel des Minimalsimus. Euer Zwergflitzer baut über 100 km große Kurse und kann nur bremsen und die Spur wechseln – beschleunigt wird automatisch. Ausgetrickelt über Vorwachen werden im Handumdrehen Reaktionskräfte, die blitzschnelle Reflexe fordern. Der Temporausch bringt zudem das Kunststück fertig, das zu sehen Spielerelemente mal einzubauen – das schaffen nur wenige andere Spiele.

Elefunk

PS3 11 MB 4,5/5 von 10 (MAN:AC 05/08)

Brückenbauer aufgepasst: Mit einer begrenzten Anzahl von Bauteilen gilt es, einen Übergang zusammenzubauen, der den Marsch von ein paar kniffligen Dickhäutern aushält. Verschiedene Hindernisse wie ungünstige Landstrukturen machen Euch zusätzlich das Leben schwer zum Glück darf jede Konstruktion mit Probelaufen getestet werden. An das vom Konzept her ähnliche "World of Goo" kommt die etwas fummelig zu steuernde PS3-Bauerei zwar nicht heran. Für Hobbyarchitekten ist es aber eine geungene Spielweise.



Blast Factor

PS3 11 MB 4,5/5 von 10 (MAN:AC 05/08)

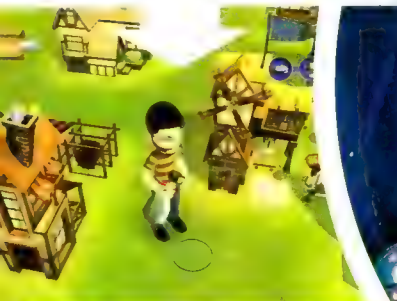
Die etwas ruhrernte Optik und die inzwischen wenig innovative "Robotron"-Steuerung tauschen – die ausgefeilte Balerei bringt genug eigene Ideen mit, um die meisten Konkurrenten auszustechen. "Blast Factor" bringt das Kunststück fertig, S-Box-Elemente einzubinden, ohne sie aufgesetzt wirken zu lassen. Das Zellen-Konzept sorgt dafür, dass neue Gegnerformaten in Happchenform herausfordern. Und die später hinzugefügte "Advanced Research"-Erweiterung bringt sogar schickere Grafik mit.



A Kingdom for Keflings

PS3 11 MB 4,5/5 von 10 (MAN:AC 05/08)

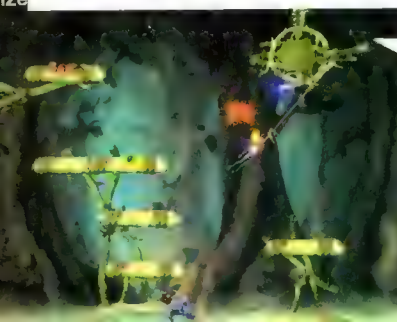
Microsofts von Kurzem eingeführte Avatare wurden nachträglich in eine Handvoll Casua-Spiele eingebaut, nicht zur Geltung kommen sie bislang nur hier. Euer virtuelles Alter Ego stapft als Riese durch die Landschaft und baut für ein kleines Volk eine Stadt auf. Rohstoffbesorgung und Konstruktion der Bauwerke habt Ihr in Eurer Hand, wenn Ihr beim Fantasy-SimCity loslegt. Weil kein Zeitorück oder Feinde existieren, taugt der Bauspaß prima zur Entspannung.



Wik: Fable of Souls

PS3 11 MB 4,5/5 von 10 (MAN:AC 05/08)

Während die meisten Spiele auf Krachbaum setzen, gibt sich "Wik" besinnlich. Der kleine Gnom kann nicht unmittelbar gesteuert werden, Ihr lasst ihn entweder im Bogen hüpfen oder die Zunge ausstrecken – findet die irgendwie Halt, nageht Ihr Euch dorthin oder schwingt daran herum. Die ungewöhnliche Kontrolle macht das eigentlich schlichte Spielprinzip (samt mit in den bildschirmgroßen Levels Glühwürmchen einfließen). Und dank der entspannten Atmosphäre wird die friedfertige Herausforderung nicht stressig.



Gehirntaining

PS3 11 MB 4,5/5 von 10 (MAN:AC 05/08)

Ganz ohne Dr. Kawashima und Syllus – kann so ein Gehirntainer funktionieren? Das Spiel der Handgröße Gameloft beweist, dass es tatsächlich geht und tägliche Graue-Zellen-Auffrischer auch auf der heimischen Glotze einen Platz haben können.



AKINORI NISHIYAMA

Wir trafen den "Sonic Unleashed"-Produzenten in Tokio und plauderten über Werehogs & Co.



Trotz teilweise herrscher Kritik an den Nacht-Levels in "Sonic Unleashed" ist dem sympathischen Japaner das Lachen nicht vergangen. Im Gespräch zeigt sich Akinori Nishiyama als ausgesprochene Frohnatur und begründet, warum Sonic konkurrenzlos ist.

MI Games: "Sonic Unleashed" ist mittlerweile im Handel. Waren die Arbeiten anstrengend?

Nishiyama: Oh ja, das waren viele Nächte mit sehr wenig Schlaf (lacht).

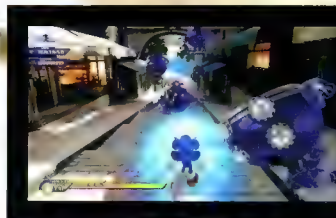
Die Reaktionen auf die Nachtlevels sind nicht gerade positiv. Sie sahen nicht gut aus und seien langweilig. Wie gehen Sie mit der Kritik an Ihrer Arbeit um?

Mit den Tages-Levels wollten wir das beste "Sonic" aller Zeiten schaffen – in alter Form, nur besser. In den Nacht-Levels wollten wir aber etwas anderes, etwas Neues kreieren. Uns war von Anfang an bewusst, dass diese Entscheidung

nicht überall auf Zustimmung treffen würde. Wir haben diese Kritik also regelrecht erwartet (lacht). Deswegen trifft mich diese Kritik auch nicht so hart. Ich bin trotz der Reaktionen vom Ergebnis überzeugt und denke, dass das Gesamtpaket "Sonic"-Fans zufriedenstellen wird.

Wie kam das Design des Werwolf-Sonics zustande?

Am Anfang stand wie gesagt die Idee, dass wir ein neues Spielelement kreieren wollten. Etwas, das es bisher nicht in der "Sonic"-Serie gab. In älteren Teilen wurden immer andere Charaktere eingesetzt, um Abwechslung zu schaffen. Aber diesmal wollten wir ausschließlich Sonic im Spiel haben. Mir ist dann bewusst geworden, dass Sonic im Endeffekt nur seine Beine nutzt und schnell rennt. Ich habe mich gefragt, warum wir ihn nie etwas mit seinen Händen haben machen lassen. Von da an war klar, dass das neue Spielelement etwas mit Sonics Armen zu tun haben musste. Sonic sollte



Name: **Akinori Nishiyama**
Position: **Produzent**

Softografie (Auszug):

Phantasy Star IV (1994) – Script Autor
Sonic Advance (2001) – Director
Sonic Pinball Party (2003) – Director
Sonic Unleashed (2008) – Produzent

»Action-Games kann ich nicht spielen, die schaffe ich nie!«

zum Beispiel Gegner mit seinen Armen angreifen und sich an Levelinventar festhalten können. Um die neuen Aktionsmöglichkeiten besser darstellen zu können, mussten wir die Arme in irgendeiner Form hervorheben. Da haben wir die Transformation zum Werehog eingebaut, denn in dieser Form konnten wir das Aussehen der Figur verändern, ohne den Charakter Sonic aufgeben zu müssen.

Als Vorbereitung auf die Entwicklung von "Sonic Unleashed" hat ihr Team die alten "Sonic"-Titel exzessiv gespielt. Nun hat sich allerdings das Jump'n'Run-Genre in den letzten Jahren stark verändert. Würden Sie das neue "Sonic" als traditionell oder neu bezeichnen?

Ja, da hat sich einiges getan. Hauptsächlich hängt das mit den grafischen Möglichkeiten zusammen, denke ich. Man sieht den Unterschied sehr gut zwischen den alten 2D-Sonics und "Sonic Adventure". Mit "Sonic Unleashed" wollten wir aber den Spielverlauf der alten 2D-Teile mit den technischen Möglichkeiten aktueller 3D-Grafik kombinieren. Also würde ich "Sonic Unleashed" gleichermaßen als traditionell und neu bezeichnen.

Der japanische Titel "Sonic World Adventure" passt sehr gut, da Sonic durch verschiedene Länder der Erde reist. Außerhalb Japans wird das Spiel aber als "Sonic Unleashed" vermarktet. Wieso die Namensänderung?

Das habe ich nicht zu verantworten (lacht). Als wir mit dem Projekt begonnen haben, lief das Spiel unter dem Namen "World Adventure". Aber als wir darüber mit den amerikanischen und europäischen Sega-Niederlassungen gesprochen haben, wollten die einen etwas griffigeren Titel haben – daher das "Unleashed". Zuerst sollten wir den Namen auch für Japan verwenden, allerdings war das japanische Marketing-Team der Meinung, dass das Wort "Unleashed" nicht für den japanischen Markt geeignet sei. Zwar haben wir dann nach einem

neuen Namen gesucht, uns aber zum Schluss doch wieder auf das "World Adventure" geeinigt. Zumindest für Japan. Ich finde ich auch, dass der Titel viel besser passt (lacht).

Welche Version von "Sonic Unleashed" finden Sie am besten? PS3, Xbox 360 oder Wii?

(lacht) Oh, das ist eine schwere Frage! Auf PS3 und Xbox 360 nutzen wir State-of-the-Art-Technologie wie unsere Hedgehog-Engine. Daher sieht die Grafik besonders gut aus – etwas, auf das vor allem Hardcore-Spieler besonderen Wert legen. Auf Wii werden Remote und Nunchuk zum Steuern benutzt und bilden so den Reiz dieser Version. Vor allem jüngere und Casual-Spieler werden so eher einen Zugang zu "Sonic Unleashed" finden, als mit den Next-Gen-Versionen. Die Homing-Attack-Combos gehen mit der Wii-Steuerung erstaunlich einfach von der Hand. Eigentlich möchte ich mich ungern auf eine Version festlegen. Ich finde alle gut (lacht).

Welche Titel sehen Sie als direkte Konkurrenten auf dem aktuellen Markt? Wie in alten Zeiten vielleicht "Super Mario Galaxy"?

Ich glaube nicht, dass "Super Mario Galaxy" und "Sonic Unleashed" in direkter Konkurrenz zueinander stehen. Dafür sind sie zu verschieden. Sonst sehe ich keinen Next-Gen-Titel, der ähnlich zum neuen "Sonic" ist. Fällt Ihnen einer ein?

Außer "Super Mario Galaxy" eigentlich nicht...

...(lacht) eben! Auf PS3 und Xbox 360 gibt es so gut wie keine Jump'n'Runs. Und außerdem kam der Titel um Weihnachten in die Läden. Da haben wir echt Glück (lacht)!

Der Vorgänger "Sonic the Hedgehog" kam weder bei Kritikern noch bei Fans gut an. Inwiefern hatte der unrühmliche Vorgänger Einfluss auf "Sonic Unleashed"?

Wir haben uns die Reaktionen der Fans genau angesehen, davon gab es ja reichlich (lacht). Wir wollten sichergehen, dass die größten Kritikpunkte von "Sonic the Hedgehog" – wie die zu langen Ladezeiten – nicht in "Unleashed" vorkommen. Unsere Team-Mitglieder waren alle eingeladen, Verbesserungsideen beizusteuern.

Mit welchen Spielen haben Sie sich zuletzt in Ihrer Freizeit beschäftigt?

Puh, ich hatte die letzten Monate viel zu viel zu tun – das Spielen ging da unter (lacht). Ich habe höchstens im Zug hin und wieder mal ein Rollenspiel auf dem DS geockt.

Aber Rollenspiele brauchen doch viel mehr Zeit als andere Spiele...

Ja, aber im Zug habe ich die ja auch. Und Action-Games kann ich nicht spielen, die schaffe ich nie (lacht).

Auf welcher Plattform bereitet Ihnen das Entwickeln den größten Spaß?

Meinen Sie Spaß oder Schwierigkeiten (lacht)? Also das Programmieren auf PS3 und Xbox 360 ist zweifelsohne nicht einfach. Aber das ist zugleich auch der Reiz an der Sache. Es befriedigt, wenn man lange an einer Sache saß und endlich einen Weg gefunden hat, eine Vorstellung umzusetzen. Die Schwierigkeiten in der Entwicklung auf Wii liegen nicht nur bei der limitierten Hardware-Power. Hier geht es vor allem darum, die Möglichkeiten des Controllers clever zu nutzen.

Seit dem Sega Mega Drive will ich immer an die Grenzen der Hardware und darüber hinaus gehen. Das ist es, was mich bei der Spielentwicklung motiviert. Egal auf welcher Plattform.

Apropos Wii: Glauben Sie, dass Nintendos Wii die Spieleindustrie in irgendeiner Form verändert hat?

Ich denke, dass Nintendo mit der Wii eher die Familien und die Casual Gamer anspricht. Aber das ist auch völlig in Ordnung, schließlich gibt es ja immer noch die PlayStation 3 und die Xbox 360 für die Hardcore-Spieler. Auf Wii verkaufen sich Videospiele im eigentlichen Sinne nicht so gut wie eben die Casual-Sachen. Als Resultat hat nun jede Firma – nicht nur Sega – Teams, die sich um Core-Titel kümmern, und separate Teams, die sich mit Casual Games befassen. Auf jeden Fall sind über Nintendos Wii mehr Leute mit dem Medium Videospiele in Kontakt gekommen. Und das ist doch etwas Gutes (lacht).

Das Gespräch führte Jan Königseid

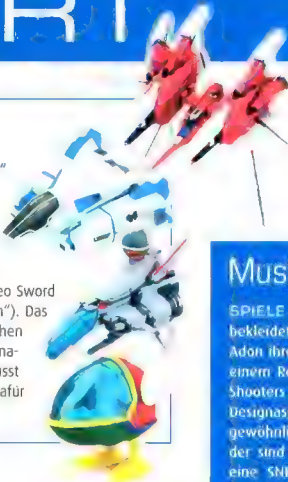


IMPORT



Schiffe sammeln

MERCHANDISE • Wer schon in "Shenmue" der Capsule-Toy-Sucht verfallen war, der werle ein Auge auf die "Shooting Game Historia"-Sammlung. In einer kleinen Box verbirgt sich je eines von sechs berühmten Shoot'em-Up-Schiffen – darunter so illustre Raumer wie Opa-Opa (aus "Fantasy Zone"), Geo Sword (aus "Star Blade") oder R-Gray (aus "RayStorm"). Das Problem für Sammler: Wenn Ihr die Schätzchen beim Internet-Fachhändler ordert, wisst Ihr natürlich nicht, welches Schiff drinsteckt und musst wahrscheinlich mehr als sechs Stück kaufen – dafür kostet jedes Exemplar nur knapp 3 Euro.



Parappas Erben

SPIELE • Die "Parappa the Rapper" und "Vib-Ribbon"-Macher NanaOn-Sha laden amerikanische Wii-Spieler im März zum "Major Minor's Majestic March" – Japaner müssen sich bis April gedulden, dort heißt der Titel "Meji Maji March". Alleine oder zu zweit schwingt Ihr die Remote wie einen Taktstock, Eure tierische Band marschiert dazu. Haltet Ihr das Tempo, erscheinen weitere Bandmitglieder; 25 schmissige Märsche aus aller Welt sind mit dabei.



Acht knal bunte Szenarien und 15 verschiedene Instrumente stehen zur Wahl

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Alto Samurai	Namco Bando	PS3/360	50 €	USA	im Handel
Deadly Creatures	THQ	Wii	40 €	USA	9. Februar
Demon's Souls	From Software	PS3	60 €	Japan	5. Februar
Dragon Quest V: Hand of the...	Square Enix	DS	35 €	USA	17. Februar
Mario & Luigi: RPG 3!	Nintendo	DS	45 €	Japan	11. Februar
Legacy of Y's: Books I & II	Atlus	DS	40 €	USA	11. Februar
Onechanbara Bikini Zombie...	D3	360/Wii	40 €	USA	10. Februar
Retro Game Challenge	Xseed	DS	30 €	USA	10. Februar
Pyu-ga Gokou 3 (Yakuza 3)	Sega	PS3	60 €	Japan	26. Februar
Star Ocean 2nd Evolution	Square Enix	PSP	40 €	USA	im Handel

Muskelmänner auf der PSP

SPIELE • Am 19. März feiern die leicht bekleideten Muckibrueder Samson und Adon ihre Rückkehr. Sonys PSP wird mit einem Remake des kultigen PC-Engine-Shooters "Cho Aniki" bedacht; vom Designaspekt definitiv eines der außergewöhnlichsten Spiele aller Zeiten. Leider sind die anderen "Cho Aniki" (z.B. eine SNES-Keilerei) nicht mit auf der UMD. Die Zeit bis zum Release vertreibt Ihr Euch am besten mit "Rokuto no Ken: Rooh Gaiden", einem weiteren Beat'em-Up aus dem "Fist of the North Star"-Universum. Hier gibt es ebenfalls dicke Mucks – daher musst Ihr auf die homoerotischen Anspielungen eines "Cho Aniki" verzichten.



Monster-Controller



ZUBEHÖR • Wenn "Monster Hunter G" am 23. April für Wii erscheint, können sich japanische Händler auf einen Käuferansturm freuen. Mit in der Packung befindet sich nämlich eine Demo zum heiß ersehnten dritten Teil – im "Monster Hunter"-verrückten Nippon ein Grund für einen nationalen Feiertag. Wer gar zur Limited Edition greift, nennt diesen hübschen 'Monster Hunter G Classic Controller' sein Eigen.

Wie schnell bist du?

ZEITVERTREIB • Button-klopfer aufgepasst! Mit Hudsons "Shooting Watch" könnt Ihr endlich messen, wer den schnellsten Zeigefinger hat. Zehn Sekunden lang registriert das schicke Gerät, wie oft Ihr die Actiontasten pro Sekunde drücken könnt – echte Joypad-Artisten kommen auf annähernd 200 Anschläge. Beim Importhändler www.ncsx.com ersehnt Ihr das Kästchen mit der Hudson-Biene für knapp 20 Euro; und wenn die Finger wund sind, dann benutzt es einfach als (Stopp-)Uhr.



IMPORT-TICKER

+++ BioWare Ware: Der amerikanischen Gamestop-Kette zufolge erscheint bereits am 10. Februar für schlappe 20 Dollar eine 2-Disc-Edition des Sci-Fi-Rollenspiels "Mass Effect" auf der Bonus-Scheibe warten u.a. eine Dokumentation, Musikstücke und Bildergalerien. +++ Megaseiler: Der für den 16. April datierten japanischen Bu-ray das "Final Fantasy"-Films "Advent Children" wird eine Demo von "Final Fantasy XIII" beiliegen; zeitgleich erscheint ein Bundle inklusive Cloud-Black-Version der PS3-Konsole. +++

Let's Tap

Wii Geschicklichkeit

Ein Spiel, das selbst ein Pinguin steuern konnte – so wird das erste Wii-Projekt von Sonic-Erfinder Yuji Naka beworben. Vor knapp drei Jahren gründete Segas Vorzeige-Gamedesigner ein eigenes Entwicklerstudio namens Prope. Mit "Let's Tap" erschien im Dezember dessen erster Titel, der mit einer innovativen Steuerung aufwartet – gelenkt wird nämlich, ohne einen Controller in der Hand zu halten (siehe Kasten unten).

Trommeln ohne Trommel

Die Minispielsammlung ist weiteres Wasser auf den Mühlen der Casual-Welle, denn alles, was Ihr im Spiel tun müsst, ist, auf einen kleinen Pappkarton zu trommeln. Der Bewegungssensor der Remote erkennt exakt die Intensität der Klopferei und setzt die Schwingungen in Spielbewegungen um. Entsprechend erklärt sich die oben genannte Werbezeile mit dem Pinguin – die Bedienung ist derart intuitiv, dass selbst Tiere keine Probleme mit der Steuerung hätten.

Mit vier Minispielen ist der Umfang dürftig ausgefallen, dafür sind alle Disziplinen recht unterschiedlich. Ein "Visualizer"-Modus bietet zudem einige nette grafische Spielereien, die kein Spielziel verfolgen. So löst Ihr durch Trommeln ein Feuerwerk



Wii Tippt während des Balancierens behutsam auf die Tap-Box – sonst gerät Ihr ins Straucheln wie der (gelbe) Konkurrent hinten

über japanischen Städten aus, malt Schriftzeichen und tippt Krinkel auf eine Seeoberfläche, um Fische anzulocken.

Der "Tap Runner" ist ein von links nach rechts laufendes Hindernisrennen mit 16 Strecken. Prasselt mit Euren Fingern gleichmäßig auf den Pappkarton und Ever neonfarbenen Strichmännchen fängt an zu joggen. Mit harten Schlägen hüpfet Ihr über Hindernisse, im Takt trommelnd löst Ihr Miniaufgaben wie Ballons aufpusten. Der "Rhythm Tap" nutzt Euer

Taktgefühl für ein "Guitar Hero"-inspiriertes Musikspielchen. Tippt im rechten Moment, wenn es die Symbole auf dem Bildschirm von Euch verlangen. Das Nachspielen von 16 japanischen Popsongs inklusive des eingängigen Titeltracks ist zwar auf eine Notenspur begrenzt, macht aber aufgrund des Trommelansatzes nicht minder Spaß. Zudem wartet auf Import-Fans eine Jenga-Version, in der Ihr aus einem Turm nacheinander Bauteile herausklopft. Das vierte Minispiel ist ein futuristischer Side-

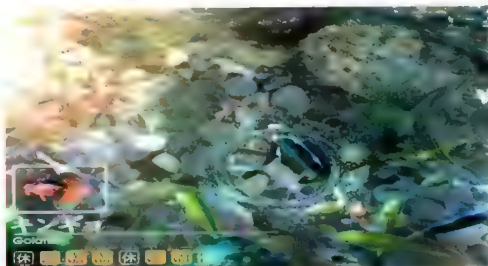
scrolling-Shooter, in dem Ihr Euch einen Weg durch Steinhäuten und Stachelkugeln ballert. Alle Spiele zockt Ihr mit bis zu drei menschlichen Konkurrenten, dann entfallen entsprechend die fordernden CPU-Gegner.

Das innovative Spielsystem funktioniert tadellos und die stylische Optik passt wunderbar ins Gesamtkonzept. Trotzdem bieten die Minigames unter dem Strich zu wenig Substanz, um nachhaltig ans Pad zu fesseln. **pu**

Testmuster von Play-Asia.com



Wii Im Shooter-Minispiel weicht Ihr (teils beweglichen) Hindernissen aus oder zerstört diese mittels Raketenbeschuss – sammelt zudem Boni wie Unverwundbarkeit



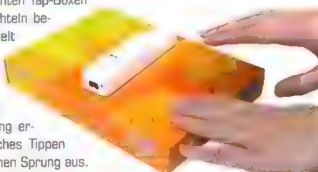
Wii Erzeugt Krinkel auf der Wasseroberfläche und lockt vielfältige Bewohner des nassen Elements an – Fische, Insekten, aber auch Schildkröten und später sogar Wale

DAS IST DRIN UND SO SPIELT SICH DER 'KLOPFER'



Die Idee zu "Let's Tap" kam Yuji Naka durch Beobachtung im Alltag. Trommelt nicht jeder gern mit seinen Fingern auf Tischen, Stuhllehnen oder Hosenbeinen? Im Spiel zu dieser "Freizeitbeschäftigung" hämmert Ihr auf den sogenannten Tap-Boxen – zwei dieser faltbaren Pappschachteln befinden sich im Lieferumfang. Ihr spielt nicht direkt mit der Remote, stattdessen legt Ihr sie umgedreht auf die Tap-Box (jede andere Schachtel erfüllt übrigens den gleichen Zweck).

Der Bewegungssensor der Wii-Fernbedienung erkennt die Vibrationen während des Trommelns. Durch rhythmisches Tippen lässt Ihr beispielsweise eine Spielfigur laufen, starkes Klopfen löst einen Sprung aus.



Entwickler: Prope, Japan
Hersteller: Sega
D. Termin: 2009

- neues Steuerungskonzept, das den Controller fast... vollständig ersetzt
- 5 unterschiedliche Minigames, die ein volles Spiel nicht rechtfertigen

SPIELSPASS

Singlayer: 7 von 10
Multiplayer: 7 von 10
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

71

FAZIT » Eine innovative und erstaunlich gut funktionierende Steuerung scheitert am mäßigen Umfang – Spaß macht es trotzdem.

Shin Megami Tensei: Persona 4

PS2 Rollenspiel



» Auf dem Land ist nichts los? Von wegen! Kurz nachdem Ihr in "Persona 4" zu Eurem Onkel ins abgelegene Inaba gezogen seid, haufen sich unerklärliche Ereignisse. Eine Mordserie erschüttert die kleine Stadt und Ihr stellt fest, dass Ihr durch den Fernseher eine seltsame Welt betreten könnt. Schnell findet Ihr heraus, dass zwischen der TV-Welt und den Morden eine Verbindung besteht, und macht Euch gemeinsam mit Freunden daran, das Geheimnis aufzuklären und weitere Morde zu verhindern. Hilfreich sind dabei die Personas – Aspekte der Persönlichkeiten der Helden, die sich im Kampf in mächtigen Spezialattacken manifestieren und zu neuen, mächtigeren Personas kombiniert werden können.

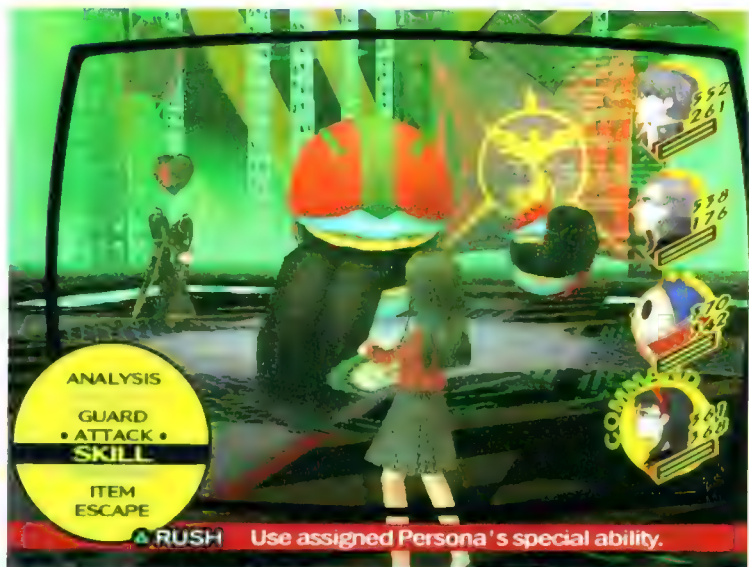
Aber "Persona 4" ist mehr als nur ein Mystery-Thriller. Nebenbei gilt es auch den Alltag eines durchschnittlichen japanischen Schülers zu meistern: Da wird die Schulbank gedrückt, Ihr hängt mit Freunden herum, trittet verschiedenen Clubs bei oder nehmt einen Nebenjob an, um die Kasse aufzubessern. Das Alltagsleben ist in Inaba kein reiner Selbstzweck, geknüpfte Freundschaften schlagen sich in Euren "Social Links" nieder. Ohne die wird es schwierig, neue Personas zu erschaffen. Gemeinsam mit dem frischen Alltags-Setting ist es gerade diese elegante Verzahnung der verschiedenen Spielelemente, die "Persona 4" so wohltuend von der heute meist recht generischen RPG-Konkurrenz abgrenzt.

Dungeons im TV

Die klassischen Rollenspiel-Elemente – Dungeons durchforsten, Monster hauen, Schätze suchen – finden in der TV-Welt statt: Anstatt wie im direkten Vorgänger nur ein riesiges Labyrinth zu durchklimmen, habt Ihr es in "Persona 4" mit mehreren überschaubaren Dungeons zu tun. Aber auch die werden nach dem Zufallsprinzip generiert, so dass kein Besuch dem anderen gleicht. Monster sind stets sichtbar, mit einem



PS2 Freizeitstress: Auch nachmittags wollen Eure Freunde Aufmerksamkeit



PS2 Die Kampfmenüs geneten aufgeräumt und extrem schick, die Monster-Designs serienotypisch mächtig seltsam und abgedreht



PS2 Gelingene Attacken werden mit ordentlich Pyrotechnik untermalt: "Persona 4" ist kein Technikonster, aber anscheinlich



PS2 Im Kampf gilt es, die Elementar-Schwächen der Gegner zu nutzen – sind sie erschöpft, bekommt Ihr eine Extra-Attacke

gezielten Schlag sichert Ihr Euch im folgenden Kampf die Initiative. Große Neuerung im Vergleich zum Vorgänger: Endlich dürft Ihr Eure ganze Truppe individuell befehlen, nicht nur Euren Helden. Alternativ könnt Ihr aus einer von mehreren KI-Einstellungen wählen. Dabei wird Bedienungskomfort groß geschrieben. Nicht nur sind die Menüs wunderbar

aufgeräumt und übersichtlich, auch in Sachen Präsentation zieht Atlus alle Register. Selten haben wir so stilischer präsentierte Menübildschirme gesehen.

Auch wenn der japanische Schulalltag für den westlichen Spieler exotisch scheint, ist die Identifikation mit den jugendlichen Protagonisten stark. Jede Figur hat Stärken und Schwächen, die sie interessant machen. Die Aussicht, die Freundschaft zu einem Mitschüler oder einer Mitschülerin zu vertiefen, belohnt mehr als in manch anderem RPG ein kompletter Levelanstieg. Ehe Ihr Euch versteht, naht sich der Stundenzähler dem dreistelligen Bereich, ans Aufhören ist trotzdem nicht zu denken: Irgendetwas gibt es in Inaba immer zu tun. "Persona 4" zeigt

eindrucksvoll, dass in der PS2 noch Leben steckt – ein so originelles und stilischeres RPG sucht man auf den aktuellen Konsolen vergeblich. *tn*

Testmuster von Play-Asia.com

Entwickler: Atlus, Japan

Hersteller: Atlus

D-Termin: 1. Quartal

Unterstützt: 1 Spieler

Sprache: englisch, Text: englisch

• spannender Mystery-RPG-Thriller

• hervorragende englische Synchro

• Spiel-Erfahrung mit Artbook & Musik-CD

SPIELSPASS

Singelplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	7 von 10
Sound	9 von 10
85	

FAZIT » Stilischer, mysteriös, durchdacht: "Persona 4" zeigt, dass weder Japan-RPGs noch PS2 zum alten Eisen gehören.

Shin Megami Tensei

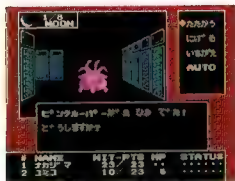
Seit einigen Jahren erscheint immer mal wieder ein Spiel dieser Serie in Europa – aber was hat es mit der Reihe eigentlich auf sich?

Im Jahre 1987 erschien über Namco das Famicom- (bzw. NES-) Rollenspiel "Digital Devil Monogatari: Megami Tensei". Dessein Motto: Schluss mit Fantasy, weg mit Drachen, Breitschwertern und entführten Prinzessinnen. Held des Dungeon-Crawlers aus Ego-Sicht ist ein Hacker, der aus Versehen ein Programm schrieb, mit dem er fiese Dämonen über seinen Computer in die Welt ruft. Gemeinsam mit Freundin Yumiko durchkämpft er nun den Daedalus-Turm, um das Übel zu beseitigen. Nicht nur der ungewöhnliche, auf einem Roman

der Autorin Aya Nishitani basierende Plot, auch die für damalige Zeiten enorm hohe Komplexität des Titels sorgten in Japan für Aufmerksamkeit. Schnell erschien ein Nachfolger mit post-apokalyptischem Setting. Als die Serie unter dem neuen Titel "Shin Megami Tensei" schließlich auf 16-bit umstieg, wechselte auch der Publisher. Ab diesem Zeitpunkt war die unter Anhängern gerne als "Megaten" bezeichnete Reihe das Aushängeschild von Atlus und konnte einen treuen Fankreis um sich scharen.

Nur für Japan?

Freilich war das vorerst nur in Japan der Fall. Mit Nintendos damaliger Zensur-Politik hatten die Spiele mit ihren unzähligen religiösen Anspielungen und recht erwachsenen Thematiken keine Chance auf einen West-Release. Wenn am Anfang von "Shin Megami Tensei" eine gekreuzigte, gesichtslose Gestalt von einem Monster angegriffen wird, stand eine USA-Veröf-



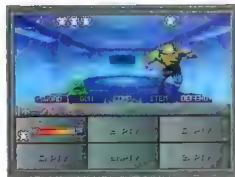
Das NES-Spiel "Megami Tensei" war ein Dungeon-Crawler aus der Ego-Sicht.

Was bedeutet Shin Megami Tensei?

Wörtlich übersetzt heißt "Megami Tensei" "Wiedergeburt der Götter" – passend, war Helden Yumiko aus dem ersten Teil der Reihe doch die Reinkarnation der japanischen Göttin Izanami. Und auch wenn nicht in jedem Teil der Reihe eine japanische Göttin wiedergeboren wird, so sind die starken weiblichen Charaktere doch ein klassisches Element der Reihe. Das Präfix "Shin", das der ersten SNES-Episode vor den Titel gestellt wurde, ist weniger spektakulär: Es ist in etwa das Äquivalent zum "Super", das im Westen oft vor den Namen zahlreicher Spiele stand.



entlichung gar nicht erst zur Debatte. Erst Mitte der 90er-Jahre wandelte sich das Klima: Mit der PSone kamen ältere Spieler an Bord, Atlus wagte den Sprung ins kalte Wasser und mit "Revelations: Persona" erschien erstmals ein "Megaten"-Titel in den USA. Der war zwar schwerfällig, kompliziert, grafisch unspektakulär und an vielen Stellen stark geschnitten und verändert, trotzdem konnte er auch im Westen eine kleine Fangemeinde um sich scharen.

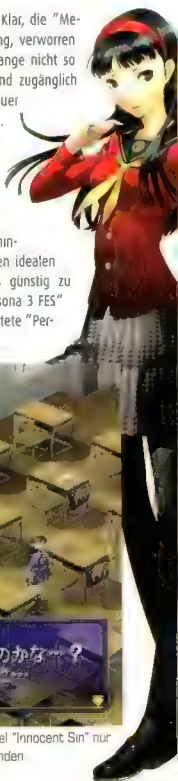


"Megaten"-Spiele erschienen auf vielen Plattformen – aber fast nur in Japan.

Durchbruch im Westen

Und so sehr die sich darüber ärgerte, dass die Saturn-Episoden nicht lokalisiert wurden und die erste Hälfte des in zwei Spiele geteilten "Persona 2" ebenfalls in Japan blieb, so sehr freuten sich die Fans über die weit kompetentere Übersetzung des zweiten Teils "Persona 2: Eternal Punishment". Auf der PS2 wurde die Reihe endgültig im Westen etabliert: Da der Käuferkreis mittlerweile groß genug war, dass die Lokalisationen lohnten, erschien mit "Shin Megami Tensei: Lucifer's Call" (in den USA "Nocturne") die erste reguläre "Megaten"-Episode und schaffte es

sogar nach Europa! Klar, die "Megaten"-Reihe ist lang, verworren und komplex und lange nicht so uppig präsentiert und zugänglich wie der Gassenhauer "Final Fantasy". Aber jeder RPG-Fan, dem der Sinn nach origineller, frischer Kost steht, sollte einmal in die Serie hineinschnuppern. Einen idealen Einstieg bietet das günstig zu bekommende "Persona 3 FES" oder das links getestete "Persona 4".



Die erste Hälfte von "Persona 2" (PSone) erschien unter dem Titel "Innocent Sin" nur in Japan – im Netz ist seit Kurzem ein Übersetzungs-Patch zu finden.

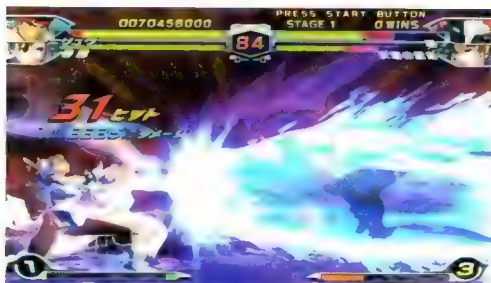
Serien-Check

20 Hauptspiele, die sich der "Shin Megami Tensei"-Reihe zuordnen lassen, sind bis heute in Japan erschienen – davon haben bis bisher 7 nach Europa geschafft, ein paar mehr bis in die USA. Die komplette Sage umfasst unsere chronologisch angeordnete Liste allerdings nicht: Die Aufzählung aller Spin-Offs und weiterer Nebenreihen würde jeden Rahmen sprengen.

	NAME	SYSTEM
●	Digital Devil Monogatari: Megami Tensei	NES, PC88, MSX
●	Digital Devil Monogatari: Megami Tensei 2	NES
●	Kyukyaku Megami Tensei (Remake)	SNES
●	Shin Megami Tensei	SNES, PC CD, Mega-CD, PSone, GBA
●	Shin Megami Tensei 2	SNES, PSone, GBA
●	Shin Megami Tensei If...	SNES, PSone
●	Shin Megami Tensei: Devil Summoner	Saturn, PSP
●	Devil Summoner: Soul Hackers	Saturn, PSone
●	Revelations: Persona	PSone
●	Persona 2: Innocent Sin	PSone
●	Persona 2: Eternal Punishment	PSone
●	Shin Megami Tensei NINE	Xbox
●	Shin Megami Tensei 3: Lucifer's Call	PS2
●	Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	PS2
●	Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	PS2
●	Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs The Soulless Army	PS2
●	Persona 3	PS2
●	Persona 3 FES	PS2
●	Devil Summoner: Kuzunoha Raidou tai Abaddon Du	PS2
●	Persona 4	PS2

Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes

Wii Beat'em Up



Wii Voller Karne: Chun-Li und Ryu haben ihre Hyper Combos vereint und machen Tatsunoko-Kämpfer Karas die Hölle heiß. Manchmal wird der Bildschirm zum Farbenmeer.



Wii Wer braucht schon Teams? Der Mech aus "Lost Planet" (sowie sein Tatsunoko-Gegenspieler) ist haushoch und nimmt es im Alleingang mit der Konkurrenz auf.

Capcom scheint nicht nur mit "Street Fighter IV" (Test auf Seite 46) ehemalige Prügel-Örgien in 3D zu reanimieren. Kenner von Titeln wie "X-Men vs. Street Fighter" oder "Marvel vs. Capcom" fühlen sich hier sofort heimisch. Statt amerikanischen Superhelden kreuzen dieses Mal jedoch die Stars des japanischen

Anime-Studios Tatsunoko die Wege von Capcoms Videospielhelden. Anders als in Bitmap-Duellen früherer "Vs. Capcom"-Prügel geben sich hier polygonale 3D-Recken in schickem Cel-Shading gegenseitig eins auf die Nuss. Spielerisch bleibt alles beim Alten: Stellt aus den 18 Charakteren (plus freispielfähem Gaststar View-

tiful Joe) ein Duo zusammen und beharkt gegnerische Teams in klassischer 2D-Kampfmechanik. Gemaß der "Vs."-Serientradition greift ihr auf Combos und Special Moves zurück, um die ellenlangen Lebensleisten beider Gegner klein zu kriegen. Der nicht aktive Teamkollege wird eingewechselt oder zu Hilfe gerufen. Das serientypische Kampfsystem wurde nochmals vereinfacht: Drei Standard-Angriffe dienen als Basis für Combos und leicht ausführbare Special Moves. "Street Fighter"-Veteranen kommen sofort zurecht, großzügiges Timing besichert auch Neulingen bald die ersten Hyper Combos. Zur Auflockerung absolviert ihr mit einigen Charakteren nette Bonusspiele. Gespielt wird wahlweise mit quer gehaltener Remote, Remote und Nunchuk, Classic- oder GameCube-Controller. Grafisch kann sich die 2D-Klopperei im 3D-Gewand sehen lassen: Vor stimmig wirkenden Anime-Hintergründen sorgen

die Kämpfer mit Feuerballen und Combos für ein buntes Effektgewitter und gefallen mit witzigen Moves und Animationen. Der Anspruch eines "Street Fighter IV" wird trotz Kontermöglichkeit und Schadensverstärker nicht erreicht. Anime-Fans freuen sich dafür auf flotte Kampfduelle mit Freunden. **mo**

testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



Wii Minispiele für vier Spieler lockern den Prügelalltag auf. Chun-Lis eigenwillige Bildhauerkunst erinnert an ehemalige "Street Fighter II"-Bonusrunden.

Entwickler: Eighting, Japan
Hersteller: Capcom
D-Termin: nicht bekannt

Unterstützt: 4 Spieler,
Sprache: japanisch, Text: japanisch
• 18 Charaktere
• 9 freispielfähige Mini-Spiele

SPIELSPASS

Singelplayer: 6 von 10
Multiplayer: 7 von 10
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

70

FAZIT » Effektladene Teamprügelei mit Capcom-Naugens, japanischen Anime-Stars und seichtem Kampfsystem.

Moon

DS Action-Adventure



Der titelgebende Erdtrabant ist düsterer Schauplatz des neuesten Projekts der "Dementium"-Macher. Das Horror-Adventure beeindruckte uns in Ausgabe 01/09 mit toller Grafik und verstörenden Zwischensequenzen, erscheint hierzulande aber reichlich verspätet erst Ende Februar.

Nicht weniger atmosphärisch und auch technisch eine Wucht für DS-Verhältnisse ist der SciFi-Ratselhooter "Moon". Als Einsatzleiter einer Spezialeinheit für extraterrestrische Zwischenfälle werdet ihr auf den Himmelskörper gerufen, um den Fund außerirdischen Materials zu untersuchen. Schnell seid ihr

allein unterwegs – eine unbekannte Macht tötet alle Teammitglieder.

Der Fokus des spannenden Adventures in Ego-Sicht liegt auf der Erkundung von unterirdischen Ganganlagen. Enge Korridore wechseln sich mit ausladenden Hallen ab,



DS Die Zwischensequenzen in Spielgrafik untermauern kinoreif die SciFi-Story

die von Robo-Wachern beschützt werden. Die Gelechte sind dank gefundener Alienwaffen mit gefühlten unendlich Schuss ebenso wenig ein Problem wie die zahlreichen Schalterratsel, die sich schnell wiederholen. **pu**



DS Gelegentliche Bosskämpfe gegen Robo-Gegner sind taktisch fordernd

Entwickler: Renegade Kid, USA
Hersteller: Masfit
D-Termin: nicht bekannt

Unterstützt: 1 Spieler,
Sprache: englisch, Text: englisch
• zahlreiche Zwischensequenzen mit Sprachausgabe

SPIELSPASS

Singelplayer: 8 von 10
Multiplayer: -
Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10

79

FAZIT » Erwachsener Mix aus Shooter und Adventure mit starker Technik, aber auch Wiederholungen im Leveldesign.

Dissidia: Final Fantasy

PSP Beat'em-Up



PSP Experimentiert mit den Skills, um Eure optimale Move-Liste zu erstellen. Jedes Manöver wird mit individuellen Special-FX aufwändig an Szene gesetzt.

Nach Ihrem Gastauftritt in "Ehrgeiz" (P3one) bekommen die "Final Fantasy"-Helden ein eigenes Prügelspiel auf den Leib geschneidert: In "Dissidia" erobert und trainiert Ihr 22 Krieger wie Squall Leonheart, Sephiroth und Zidane Tribal, welche die zestruttenen Götter Cosmos und Chaos in die Schlacht um die Welt schicken. In den 15 Kapiteln des Story-Modus zieht Ihr rundenweise durch Brettspiel-artige Labyrinth, um Items zu bergen sowie Zufalls- und Storykämpfe einzuleiten. Für diese dürft Ihr Eure Helden individuell ausrüsten und mit den zahlreichen Skills optimieren. Da Equipment-Icons und Statustabelle alle Veränderungen anzeigen, gelingt dies auch ohne japanisch-Kenntnisse. Alternativ dürft Ihr Colosseum- und Quick-Kämpfe austragen sowie im Netzwerkmodus On- und Offline-Matches starten.

Arenaduelle

Das ungewöhnliche Kampfsystem ist einfach zu bedienen, erfordert aber viel Experimentiergeist: Niederschläge gelingen nur mit einer Angriffstaste, deren Effekt je nach Situation und Stellung zum Gegner variiert – im umfangreichen Customize-Menü gibt es für jede Möglichkeit einen entsprechenden Skillslot. Zudem nutzt Ihr Brave-Angriffe, welche den Kampfegeist und damit die Durchschlagskraft der feindlichen Manöver einschränken. Selbige dürft Ihr natürlich auch blocken oder ihnen ausweichen: In den 3D-Arenen kann man den Kontrahenten dank Autofokus umkreisen, mit Sprüngen aus der Gefahrenzone entkommen und per Knopfdruck über Slangen rutschen oder Wände laufen. Airdash, Regen-Zauber und Ausweichschritt erlernen die Helden ebenfalls, außerdem



PSP Hier springt Ihr mit der Arena-Taste auf Plattform zu Plattform, sobald der gelbe Pfeil erscheint. Dank Autofokus bleibt der Feind immer im Blickfeld

lassen sich die "Final Fantasy"-typischen Summons beschwören. Die FX-gespickte Grafik macht "Dissidia" zur spektakulärsten PSP-Keilerei, die sich durch die vielfältige Charakteroptimierung obendrein auch noch reichlich taktisch spielt. Ohne japanische Sprachkenntnisse artet

das Trainieren der Figuren allerdings zum Ratespiel aus, weil man Effekt und praktischen Nutzen jedes Manövers im Kampf ausprobieren muss. Importfans sollten deshalb die US-Version (2. Quartal) abwarten. oe



PSP Im Story-Modus durchwandert Ihr Kapitelkarten, öffnet Schatzkisten und fördert allerhand Feinde zum Duell



PSP Cloud wird trainiert: Im Customize-Menü dürft Ihr Ausrüstung und Fähigkeiten für jede Figur einstellen

Entwickler Square Enix, Japan
Hersteller Square Enix
D-Termin nicht bekannt

- 22 benannte "Final Fantasy"-Kämpfer
- massig Ausrüstung und komplexe Trainingsmöglichkeiten
- Netzwerkspiele on- und offline

SPIELSPASS

Squall 8 von 10
Multiplayer 8 von 10
Grafik 9 von 10
Sound 7 von 10

82

FAZIT » Griffige Action-Quelle mit taktischem Charaktertraining. Die leichte Bedienung lockt auch Prügelspiel-Neulinge.

Hakuna Matata (Afrika)

PS3 Simulation



Seh' a flamingo talking to the air!

PS3 Vorsicht! Zusammenstöße mit Tieren werden getadelt, jedoch nicht bestraft.

» Lange hat es gedauert, endlich ist sie in der M!-Redaktion angekommen – die chinesische Version der PS3-Fotosafari "Afrika". Außerhalb Japans (aber innerhalb Asiens) trägt das Spiel den Namen "Hakuna Matata" und wird mit englischen Bildschirmtexten und sogar teils englischer Anleitung ausgeliefert. Natürlich ist auf der Blu-ray-Scheibe wie üblich kein Regionalcode – einer gemütlichen Import-Safari steht also nichts mehr im Wege.

Wir starten im Basislager inmitten der Savanne und bereiten uns auf den Fototrip vor. Zuerst checken wir die E-Mails – hier tummeln sich die Fotoaufträge und Informationen über neues Equipment, das entweder im Shop erhältlich ist oder gratis geliefert wird; u.a. Fotoapparate, ein Fernauslöser, bessere Objektive oder ein Zelt für die Nacht im Freien. Dann geht es an die frische Luft: Während wir in den ersten Missionen – zum

knipsenden Beifahrer degradiert – vorgegebenen Routen folgen, steht uns bald die Welt offen. Wir dösen am Steuer des Jeeps über üppiges Grasland oder wandern gemächlich durch Wüsten und Sümpfe; je mehr Aufträge wir erfüllen, desto mehr Gebiete werden freigeschaltet.

Paparazzo der Tiere

Die Missionen Eurer Auftraggeber fallen erfreulich variabel aus – obwohl echte Adventure-Elemente wie im Wii-Tauchspaß "Endless Ocean" fehlen. Mal sollt ihr das Antlitz eines Zebras auf Speicherkarte bannen, mal hoch in die Wipfel eines Baumes kraxeln und einer Giraffe ins Gesicht knipsen. Weitere Beispiele gefällig: Fotografiert Elefanten bei der Morgendusche, Strauße beim Balztanz, Geparden oder Wildhunde bei der Jagd oder lockt Erdmännchen aus dem Bau – obwohl einige Tiere sehr



PS3 Blick durch die Kamerallinse. Wenige Meter vor uns tapst ein wunderschönes Impala durchs Grün – schnell via Kreis-Taste fokussieren und abdrücken!

scheu sind, geht ihr nur selten leer aus, zumal Eure Fotos meist sehr wohlwollend bewertet werden.

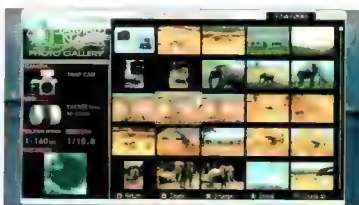
Die Steuerung ist stets simpel, bei schnellen Schnappschüssen aber etwas träge. Fotofanatiker freuen sich über viele Einstellungen (Verschlusszeit, Blendenöffnung) und so manche Funktion aus Sonys Alpha-Kameraserie (z.B. Eye-Start). Neigt ihr den Controller zur Seite, wechselt das Foto-Format – Sixaxis sei Dank.

In der heilen "Hakuna Matata"-Welt mit ihren hübschen Tieren und malerischen Sonnenuntergängen lauern auch Spaßbremsen – eine Sprachausgabe fehlt, dafür gibt es lange Ladezeiten. Wer Geduld mitbringt und sich an manch drögem Anfahrtsweg nicht stört, der verliert außergewöhnliche Stunden. *rms*

Testrunder von ACME • www.acme-online.nl



PS3 Solch prachtvolle Fotografien sind möglich, wenn sich die afrikanische Abendsonne mit dem Horizont vernähelt.



PS3 In der "Photo Gallery" betrachtet ihr neue Bilder oder löscht verkörperte Aufnahmen – 200 davon könnt ihr speichern.

Entwickler: **Rhino Studios, Japan**
Hersteller: **Sony**
D-Termin: **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler**; Text: **englisch**

- 60 verschiedene Tierarten
- komplett friedlich & einsteiger-freundlich
- kleines Textlexikon integriert

SPIELSPASS

Singleplayer: **7 von 10**
Multiplayer: **-**
Grafik: **7 von 10**
Sound: **5 von 10**

75

FAZIT » Entspannung vor der HD-Glotze: gelungene Fotosafari mit toll animierten Tieren, ordentlich Umfang und simpler Bedienung.

PLAY MORE & FASTER

>> CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES <<

ACMIT
THE PCG EXPERTS B.V.

Phone 0700 84342637

Tyrelstraat 13

6291 AK Veals

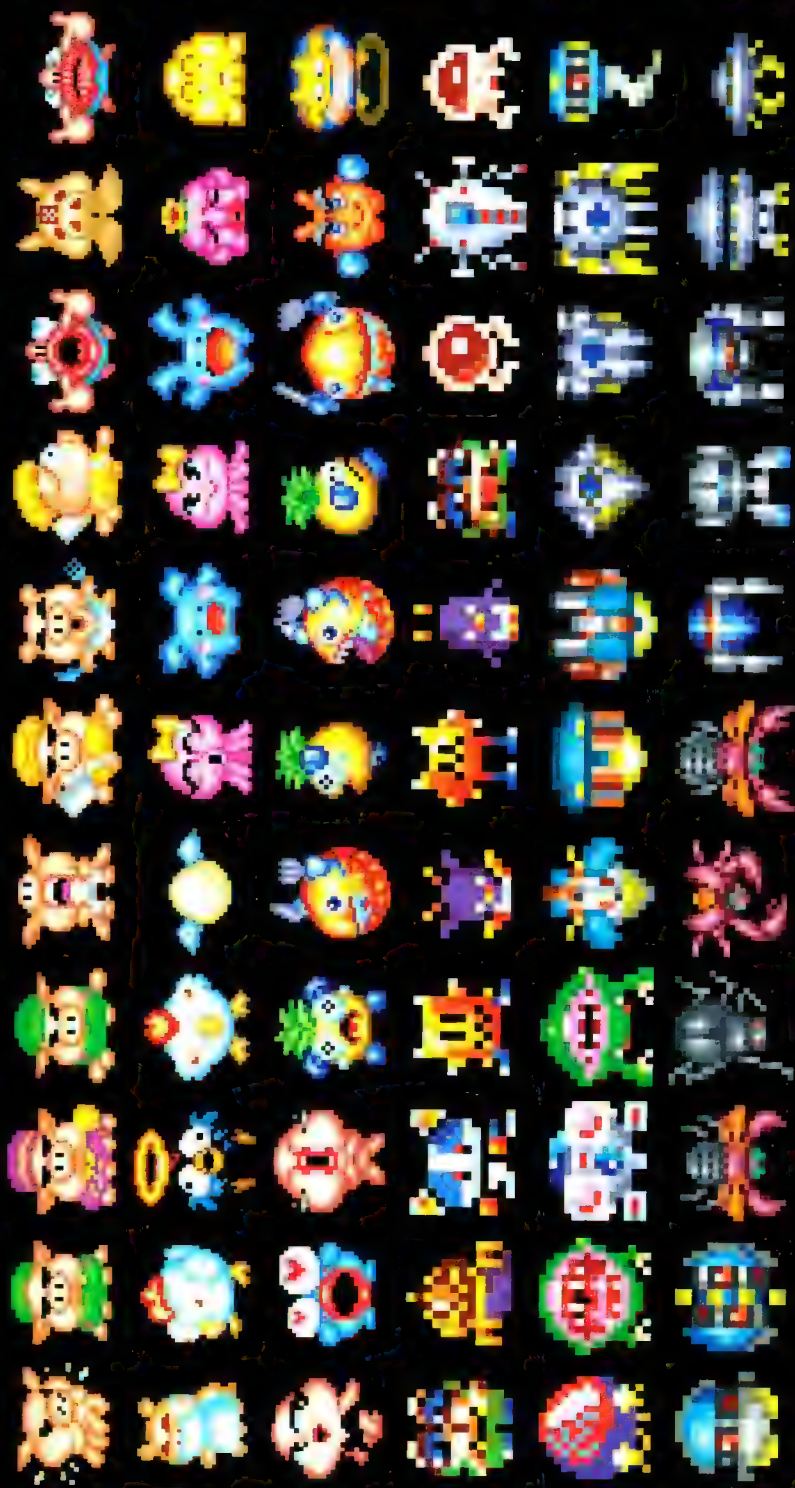
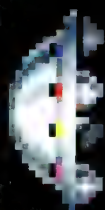
Netherlands

STREET FIGHTER IV
COLLECTOR'S EDITION
USA EXCLUSIVE



WWW.ACMIT-ONLINE.NL

WIN BIG AND SPARE TIME





1

CREDIT 02

01-03 • Space Invaders '85 - The Attack of the Lunar Loomies (Arcade)
 04-11 • Space Invaders DX (Arcade)
 12-18 • Return of the Invaders (Arcade)
 19-25 • Super Space Invaders '91 (Arcade)
 26-33 • Space Invaders II (Arcade)
 34-41 • Space Invaders Part 2 (Arcade)
 42-48 • Space Invaders (Same Boy)
 49-55 • Space Invaders (Arcade)
 56-62 • Space Invaders (Arcade)
 63-69 • Space Invaders (Arcade)
 70-76 • Space Invaders (Arcade)
 77-83 • Space Invaders (Arcade)
 84-90 • Space Invaders (Arcade)

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Frag Dr. M!



Orientierungssinn & Home

In Ausgabe 02/09 habe ich gelesen, dass es in "PlayStation Home" auch Räume für "Siren" und "Far Cry 2" gibt, allerdings nicht in Europa. Wann erscheinen die Räume endlich bei uns oder gibt es eine Möglichkeit, da irgendwie reinzukommen?

Zweitens: Seit Kurzem gibt es ja die 'Red Bull'-Insel, doch wie kann ich da herumfliegen?

Jonathan Dennis, via E-Mail



stellst Du einen neuen Benutzer im System-Menü. Dann legst Du ein neues Konto im PlayStation Network an. Bei 'Land/Region' gibst Du USA bzw. Japan an. Nun brauchst Du eine gültige E-Mail-Adresse – am besten von einem Web-Dienst (z.B. web.de). Schließlich gibst Du eine Adresse im jeweiligen Land an – wichtig dabei ist eine gültige Postleitzahl. Nach der Anmeldung hast Du neben 'Home' auch Zugriff auf den PlayStation Store der jeweiligen Region.

Fussel-Schrift

Nutzt ein RGB-Kabel, um die kleine Schrift z.B. bei einem indizierten Zombie-Titel oder "Banjo Kazooie: Schraube locker" (beide Xbox 360) auf einem Rohren-TV besser darzustellen?

Stefan Thomsen, Kiel

Spieleentwickler legen ihre Titel auf HD-Auflösungen aus und vernachlässigen manchmal die PAL- bzw. NTSC-Standardauflösung. Zumindest bei "Banjo Kazooie: Schraube locker" besserte Rare die unleserliche Schrift durch einen Patch aus.

Mit einem RGB-Scartkabel bekommst Du im Vergleich zu einer S-Video- bzw. Composite-Strippe ein schärferes Bild. Siehe auch M!-Ausgabe 11/08 Seite 104. Dennoch hilft das bei manchen winzigen Bildschirmtexten wenig.



**BITTE SCHREIBT
EURE FRAGEN AN:**
Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
lesernost@maniac.de



Auch Capcom setzt bei "Resident Evil 5" Havok für eine realistische Physik ein

Havok

Spielerische Physik – Teil 1

Den meisten Videospielern ist die Quake- oder Unreal-Engine ein Begriff. Viele haben bereits bewusst oder unbewusst einen darauf basierenden Titel geockt – sei es "Half-Life", "Counterstrike" oder "Unreal". Doch mit voranschreitender Technik veralten diese Engines schnell. Dennoch schaffte es eine Middleware, seit nun zehn Jahren in der Spielentwicklung allgegenwärtig zu sein.

Die irische Firma Havok entwickelte 1998 Software für Physik-Simulationen, die erstmals 2000 auf der Game Developers Conference vorgestellt wurde. Seitdem fand Havok Physics in über 200 Spielen wie "Halo", "Resident Evil 5" oder "Fallout 3" Verwendung. Die Grundidee hinter Havok ist die Simulation physikalischen Verhaltens. Aktuell liegt Havok Physics in

der Version 6.0 vor und wird vom Hersteller für nichtkommerzielle PC-Projekte frei zur Verfügung gestellt. Mit dem Software Development Kit (kurz SDK) lassen sich einfach physikalisch korrekte Effekte wie einsturzende Mauern realisieren (unten).

Fälschlicherweise wird Havok Physics oft als Physik-Engine bezeichnet. Havok stellt jedoch nur physikalische Funktionen bereit, die in die eigentliche Spiel-Engine integriert werden.

Was ist eine Physik-Engine?

Die Physik-Engine ist meist ein separater Teil innerhalb eines Spiels, der für physikalische Simulationen von Prozessen und Objekten zuständig ist. Das Ziel ist, die Tiefe und Dynamik in der Spielwelt zu vergrößern

Ein Beispiel dafür ist "Half-Life 2": Objekte wie Holzkisten oder Fässer unterscheiden sich in Gewicht, Härte, Reibung und Zerbrechlichkeit. Feuer man im Spiel mithilfe der Gravity Gun eine Kiste auf einen Gegner, zersplittet sie wie in der Realität in mehrere Teile, sobald sie aufschlägt. Allerdings wird eine Kiste nicht ausreichen, um einen Kontrahenten ernsthaft zu verwunden. Nimmt man jedoch ein stabiles Fass, wird der Gegner härter getroffen und das Geschoss übersteht den Aufprall schadlos. So kann es abermals für Angriffe verwendet werden.

Entscheidend bei einer Physik-Engine ist die Berechnung der Simulation in Echtzeit. Hier liegt die Priorität auf der Rechengeschwindigkeit statt einer exakten physikalischen Umsetzung. Derzeit

gibt es drei Möglichkeiten zur Umsetzung:

- die Berechnung über den Hauptprozessor (CPU)
- die Berechnung über einen Grafikprozessor (GPU), der in Zusammenarbeit mit Havok und AMD entwickelt wurde
- die Berechnung über einen auf der Grafikkarte sitzenden Prozessor (Physik-beschleuniger, auch Physics Processing Unit oder kurz PPU genannt). Dieser ist ausschließlich für die Berechnung physikalischer Effekte zuständig. Diese "PhysX" getaufte Variante wurde von nVidia in Zusammenarbeit mit Ageia entwickelt.

Die Funktionen von Havok Physics und ein Ausblick auf die Zukunft der Physik-Engines folgen in der nächsten Ausgabe.



Pausenlose Action in "Lost Planet": Havok Physics lässt die grün umrandeten Polygone physikalisch korrekt einstürzen

In Zusammenarbeit mit

gamesacademy.de



ALEXANDER TRIESCH



Der Autor ist Student an der Frankfurter Games Academy und studiert Gamesdesign im 2. Semester



TV-Aufnahme für Konsole

Von Satellit und Kabel in Eure Konsole: Füttert PS3, Xbox 360 und Handhelds mit Fernsehsendungen!

Mit ihren umfangreichen Multimediafunktionen sind PlayStation 3 und Xbox 360 dem herkömmlichen DVD- oder Blu-ray-Player weit voraus. Es fehlt nur noch

der passende Videorekorder, damit Ihr Euer TV-Programm für die Konsole aufzeichnen könnt. Mit Play-TV (M! 11/08) bringt Sony eine Lösung für DVB-T, womit sich allerdings in wei-

ten Teilen Deutschlands nur wenige Sender und derzeit noch kein HDTV empfangen lassen. Wer grenzenlosen TV-Genuss auf seine Konsole bringen will, muss auf Satellit oder

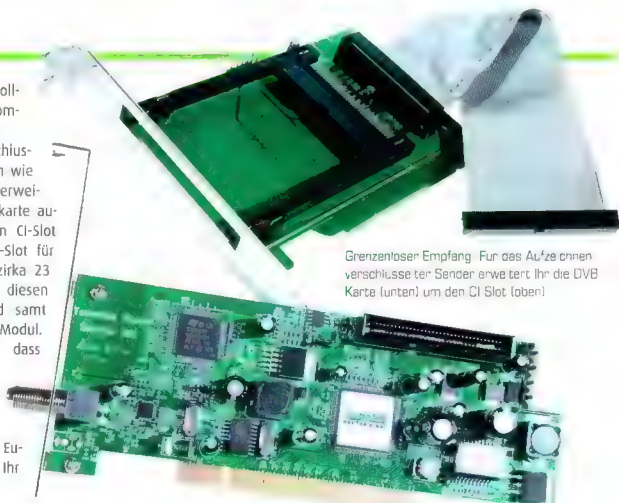
Kabel ausweichen und zu PC sowie Spezialhardware greifen: Mit unseren Tipps bringt Ihr die Inhalte aller TV-Sender auf Eure Konsole – egal, ob in normaler Auflösung oder HD. oe

VORAUSSETZUNGEN

Mit einem aktuellen Windows-PC sowie entsprechender Hardware lassen sich HDTV und SDTV problemlos auf die Festplatte bringen: Besitzer einer Satellitenschüssel benötigen dazu lediglich eine DVB-S-Karte wie die "Technisat Sky Star HD 2 PCI" (Bild) für zirka 80 Euro. Wer über einen Kabelanschluss verfügt, weicht zum selben Preis auf eine DVB-C-Variante wie die "Technisat Cablestar HD2 HDTV DVB-C PCI" aus. Damit Ihr die Videos adäquat weiterverarbeiten könnt, muss die Aufzeichnung im TS-Format klappen. Das gelingt zwar mit diversen Freeware-Tools, Bild und Ton bleiben bei diesen aber nicht immer synchron. Deshalb besorgt Ihr Euch die Software "DVB Viewer Pro" (www.dvbviewer.com) für zirka 15 Euro. Wer alternative Hardware zum

Empfang benutzt, sollte dort auch die Kompatibilität prüfen.

Fans von verschlüsselten Programmen wie ORF und Pay-TV erweitern die Empfangskarte außerdem mit einem CI-Slot (z.B. "Technisat CI-Slot für SkyStar HD2" für zirka 23 Euro) und füttern diesen mit der Smartcard samt kompatiblen CI-Modul. Beachtet jedoch, dass je nach Anbieter das Aufzeichnen gegen Nutzungsbedingungen verstößt – studiert Euren Vertrag, bevor Ihr loslegt!

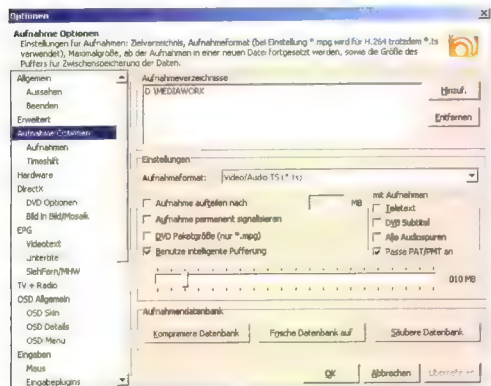


Grenzenloser Empfang: Für das Aufzeichnen verschlüsselter Sender erwirbt Ihr die DVB Karte (unten) um den CI Slot (oben).

2 » SENDUNGEN AUFZEICHNEN

Mit dem "DVB Viewer Pro" lassen sich sowohl HDTV- als auch SDTV-Sender komfortabel aufzeichnen: Startet nach der Installation den Sendersuchlauf und klickt Euch unter 'Einstellungen' in die 'Optionen'. Dort bestimmt Ihr unter 'Aufnahme Optionen' das Aufnahmeverzeichnis und wählt das Aufnahmeformat 'Video/Audio TS (*.ts)'. Im Kasten 'mit Aufnehmen' aktiviert Ihr 'Passe

PAT/PMT an' (siehe Bild unten), außerdem dürft Ihr bei mehrsprachigen Programmen wahlweise 'Alle Audio-spuren' aufzeichnen. Unter 'DirectX' solltet Ihr zudem die Videodecoder von der Installations-CD Eurer DVB-Karte einstellen, bei Technisat handelt es sich um 'MainConcept MPEG-2' und 'MainConcept AVC/H-264'. Bestätigt mit 'OK', klickt Euch anschließend durch die Sender und



Nur wenn die Einstellungen stimmen, könnt Ihr die Aufzeichnung weiterverarbeiten. Wählt in den Optionen das Aufnahmeformat 'Video/Audio TS (*.ts)'.



Die optimale Software zum Aufzeichnen von digitalen TV-Sendungen ist der 'DVB Viewer Pro'. Programmiert Aufnahmen oder startet sie direkt per Knopfdruck.

findet das gewünschte Programm: Wer die Aufnahme (siehe Bild oben) direkt mit dem roten Button startet, kann sich später das Schneiden des Videos sparen. Natürlich lassen sich Aufnahmen auch programmieren, damit Ihr der Sitzung nicht beiwohnen müsst. Bei beiden Varianten solltet Ihr unter 'Ansicht' Bild und Ton manuell deaktivieren, weil simultanes Darstellen und Aufzeichnen der Sendung Euren PC zeitweilig überlasten kann – dann kommt es zu Rucklern. Besitzer einer Satelliten-

schüssel beachten zudem, dass für eine fehlerfreie Aufzeichnung eine optimale Signalstärke erforderlich ist: Obwohl das Bild per Receiver oder auf dem PC-Bildschirm einwandfrei erscheint, können kleine Empfangsfehler bei der späteren Umwandlung grobe Artefakte zur Folge haben. Notfalls müsst Ihr dann die Satellitenschüssel neu ausrichten, um fehlerfreie Ergebnisse zu erzielen. Fernsehtechniker besitzen präzise Messinstrumente, mit denen sich der Empfang optimieren lässt.

3 » SCHNITT

Wer seine Aufzeichnung programmieren, muss am Anfang und Ende störenden Überschuss wie Werbung und Trailer schneiden. Je nach Signalformat gelingt dies mit den beiden PC-Tools "H264 TS-Cutter" (HDTV) und "MPEG Streamclip" (SDTV), die zum Abspielen Eurer Videodatei zusätzlich das "K-Lite Codec Pack" (HDTV) und

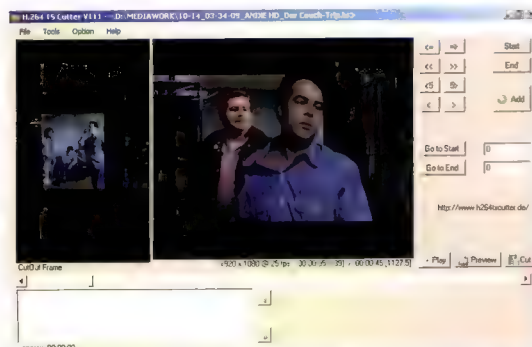
"Quicktime Alternative 1.81" (SDTV) benötigen. Installiert diese, bevor Ihr die Tools startet.

In beiden Varianten spult Ihr per Zeitbalken durch Eure Aufnahme, allerdings unterscheidet sich die Schnittlogik: Beim "H264 TS-Cutter" markiert Ihr mit 'Start' und 'Ende' die gewünschten Bereiche der Auf-

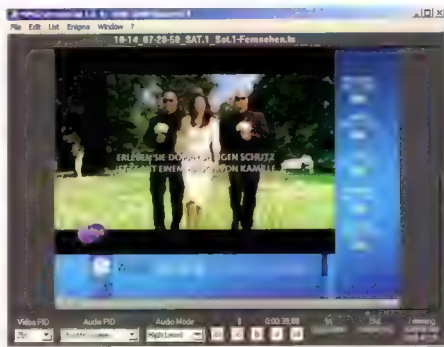
zeichnung und bringt sie mit 'Add' in die Schnittliste unten. Mit dem 'Cut'-Button startet Ihr anschließend die Konvertierung. Bei 'MPEG Streamclip' markiert Ihr dagegen unerwünschte Bereiche des Videos mit den Befehlen 'Select In' (Start) und 'Select Out' (Ende), um sie anschließend mit 'Cut' zu entfernen.

Ihr findet die Befehle und Ihre Tastaturkommandos im Menü 'Edit'.

Mit beiden Varianten lassen sich sowohl störende Szenen am Anfang und Ende als auch Werbepausen innerhalb des Films auf den Frame genau entfernen: Speichert das geschnittene Video abschließend in eine neue TS-Datei.



Der "H264 TS-Cutter" schneidet Eure HDTV-Videos präzise. Mit den Buttons rechts könnt Ihr einzelne Bilder vor- und zurückschalten, um Start und Ende des Schnittes zu bestimmen.



Raus mit der Werbung aus Euren SDTV-Aufnahmen: In 'MPEG Streamclip' markiert Ihr Bereiche, die Ihr entfernen wollt – studiert dazu das Menü 'Edit'.

4 » WER BEKOMMT WAS?

Nachdem Ihr Eure Aufzeichnung geschnitten habt, folgt die Umwandlung für Konsole: Ihr wandelt auch MPEG2-Filme ins H264-Format, um Speicherplatz zu sparen. Nebenbei lassen sich auch schwarze Balken entfernen und die Auflösung variieren. Außerdem optimiert Ihr die Dateigröße, z.B. für Datenträger wie DVD-R und CD-R. Allerdings gibt es bei PS3, Xbox 360 & Co. einige Un-

terschiede, die Ihr beachten müsst: Für Fans von HDTV und prächtiger Soundkulisse ist die Sony-Konsole erste Wahl, weil sie neben MP4- auch M2TS-Dateien abspielt. Diese sind unerlässlich, wenn Ihr Spielfilme mit Überlänge oder 1080p-Auflösung nutzen wollt. Denn M2TS-Dateien dürfen die Dateigröße von 4 Gigabyte überschreiten und zudem Dolby-Digital-5.1-Sound enthalten. Das

MP4-Format eignet sich dagegen lediglich für Filme mit 720p-Auflösung und einer maximalen Spielzeit von etwa zwei Stunden, beim Sound muss Ihr Euch mit Stereo-Kanalen bzw. Dolby Surround im AAC-Format zufriedengeben: Xbox-360-Besitzer sind auf diese Variante beschränkt. Alternativ lassen sich MP4-Videos auch für Handhelds wie PSP, iPhone, Archos 605 und Nokia N95 optimie-

ren, dazu müsst Ihr nur die Auflösung anpassen.

Standard-Auflösungen

AUFLÖSUNG	GEEIGNET FÜR
1 920 x 1 080	PS3, Xbox 360
1 280 x 720	PS3, Xbox 360
720 x 576	PS3, Xbox 360
480 x 272	PSP
480 x 320	iPhone, iPad touch

5 » WANDELT DAS VIDEO

Zum Wandeln der geschnittenen TS-Datei nutzt Ihr die Software "Stax-Rip": Bei der ersten Installation entscheidet Ihr Euch für die Standards MKV-Format und x264-Codec. "Stax-Rip" enthält einen Anwendungs-Ma-

nager, der weitere benötigte PC-Tools downloaded und installiert: Bestätigt jeweils mit dem "Download"-Button und schließt das Fenster, um fortzufahren. Natürlich könnt Ihr dieses Programm auch verwenden, um

Videodateien anderer Herkunft (z.B. MKV, AVI und MOV) für Euer Gerät zu optimieren. Unsere Anleitung führt Euch Schritt für Schritt durch die Einstellungen. Zuletzt klickt Ihr mehrfach auf "Next", bis der Jobs-Mana-

ger erscheint. Dann startet Ihr den Rechenvorgang: Mit einer Quad-CPU gelingt das Umwandeln eines HDTV-Streifens bereits in wenigen Stunden, bei SDTV und Handheldvideos geht es natürlich deutlich schneller.

B » Nutzt die Profile

Mit den vorprogrammierten Profilen erledigt Ihr alle wichtigen Codec-Einstellungen im Handumdrehen: Wählt den Menüpunkt "Encoder", dann "x264" und "Portable Devices". Hier entscheidet Ihr Euch zwischen den Voreinstellungen für PS3, Xbox 360 und diversen weiteren Geräten

Unter "Profiles" erwarten Euch zahlreiche Untermenus: Klickt auf "Encoder" und nutzt den "x264-Codec" für optimale Qualität und Kompatibilität

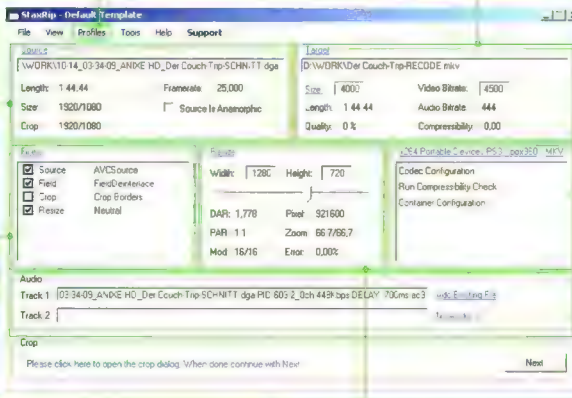


S » Die Zieldatei

Zuletzt benennt Ihr die Zieldatei und entscheidet Euch für die gewünschte Dateigröße: PS3-Besitzer wählen für Spielfilme mit HD-Auflösung die "Size"-Werte 4.100 (DVD 5) oder 7.600 (DVD 9), um das Video anschließend auf entsprechende DVD-Rohlinge brennen zu können. MP4-Dateien dürfen lediglich 4 Gigabyte umfassen, Xbox-360-Fans nutzen also den Wert 4.000. Für SDTV-Aufzeichnungen reicht der Wert 1.300, dann passen drei Aufnahmen auf eine DVD-R. Bei kurzen Clips variiert Ihr dagegen die "Video Bitrate": Wählt den Wert 4.500 (720p), 1.600 (SDTV) oder 450 (Handhelds).

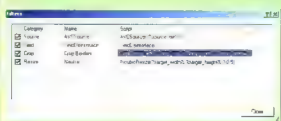
A » Wählt die Aufzeichnung

Öffnet die TS-Datei mit einem Doppelklick auf die "Source"-Zeile. Anschließend untersucht "Stax-Rip" Eure Aufnahme und trennt Video- sowie Audiospuren in einzelne Dateien. Falls das Programm eine Fehlermeldung ausgibt, deaktiviert Ihr den Filter "Crop Borders" (Kasten C) und wiederholt den Vorgang: Bei manchen Videos funktioniert die automatische Erkennung der schwarzen Ränder nicht.



C » Die korrekten Filter

Mit den Filtern lässt sich das Bild Eures Videos bearbeiten: Den automatisch aktivierten "Source"-Filter lässt Ihr unangestastet. Bei TV-Aufnahmen im Interlaced-Format (SDTV und 1080i-Sender) wählt Ihr als zweiten Filter "Field Deinterlace" (mit der rechten Maustaste, klickt "Replace"), um das Zeilensprungverfahren aus dem Bild zu rechnen – lediglich bei 720p-Aufzeichnungen (z.B. von Arte HD) ist dies nicht nötig. Falls sich am Bildrand lästige Balken befinden und die automatische Erkennung nicht funktioniert hat, entfernt Ihr diese mit dem dritten Filter "Crop Borders": Mit "Edit" trägt Ihr die gewünschten Pixelwerte manuell ein. Diese lassen sich mit einem Standbild des Videos oder dem Werkzeug im Kasten unten leicht herausfinden.



Schwarze Balken entfernt Ihr mit dem Filter "Crop Borders": Tragt die Pixelwerte für oben und unten, links und rechts ein.

D » Die optimale Auflösung

Variert sie mit dem Balken im "Resize"-Kasten: Für 1080i-Aufzeichnungen orientiert Ihr Euch an der Breite ("Width") von 1.280 Pixeln, die Höhe ("Height") wird automatisch angepasst – so erhält Ihr ein 720p-Bild. Bei Aufnahmen im 720p- oder SDTV-Format lässt Ihr die Auflösung unverändert, sofern Ihr das Video für die Darstellung auf dem TV optimiert. Bei Handhelds nutzt Ihr die Auflösung des Displays, also etwa 480 Pixel Breite für PSP und iPhone. Sollte die automatisch angepasste Höhe die des Displays überschreiten, müsst Ihr das Video in den Filtern (Kasten C) mit "Crop Borders" ins korrekte Bildformat schneiden.

E » Welches Dateiformat?

Nachdem Ihr bereits mit dem Profil alle Einstellungen für den Codec getätigt habt, wählt Ihr in diesem Kasten lediglich das Dateiformat des umgewandelten Videos. Für Xbox 360 und andere Geräte wählt Ihr "MP4", die fertige Videodatei lässt sich dann direkt übertragen und abspielen. PS3-Besitzer wollen dagegen die Vorzüge des M2TS-Formats nutzen, das Dateigrößen über 4 Gigabyte und DD-Ton unterstützt. Deshalb wählt Ihr "MKV", das sich später in M2TS umschreiben lässt.

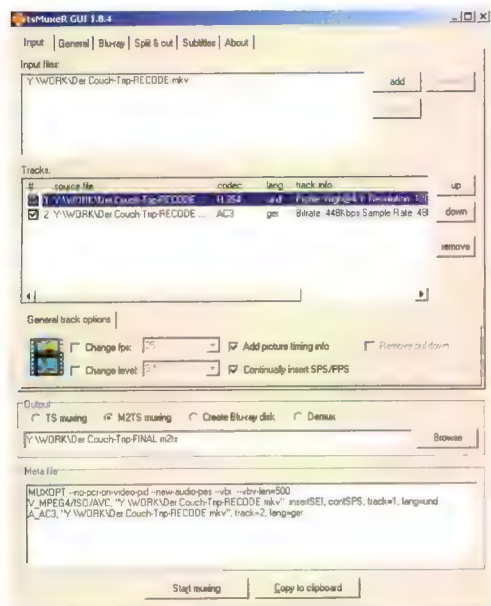
F » Audioeinstellungen

Unter "Audio" stellt Ihr die gewünschte Tonspur ein: Weil Eure Konsolen keine alternativen Tonspuren unterstützen, wählt Ihr lediglich "Track 1". PS3-Besitzer können rechts mit der Funktion "Add Existing File" DD-Spuren direkt übernehmen. Bei anderen Tonformaten oder Abspielgeräten wählt Ihr dagegen eines der beiden AAC-Profile, nutzt "110-150 kbps" für Konsolen und "50-90 kbps" für alle weiteren Handhelds – hier benötigt das Umwandeln der Tonspur zusätzliche Rechenzeit.

6 » DER LETZTE SCHLIFF

Xbox-360- und Handheldbesitzer können das fertige MP4-Video direkt per Speicherkarte oder USB-Kabel auf ihr Gerät übertragen und abspielen. iPhone-Nutzer ziehen es ins Filme-Verzeichnis von iTunes und starten die Synchronisation. PS3-Besitzer müssen dagegen den letzten Feinschliff vornehmen. "StaxRip" liefert Eure überarbeitete Aufzeichnung

als MKV-Datei, die Ihr im finalen Schritt für Eure Konsole umschreibt. Öffnet die Datei mit dem "TS-Muxer" und konvertiert sie mit den Standardeinstellungen ins M2TS-Format, das dauert nur wenige Minuten. Brennt das Ergebnis auf einen DVD-Rohling oder bringt es via Netzwerkspeicher (siehe Kasten unten) auf Eure Konsole - Film ab!



Gelingt mit den Standardeinstellungen. Der "TS-Muxer" wandelt die MKV-Datei im Handumdrehen ins PS3-kompatible M2TS-Format.

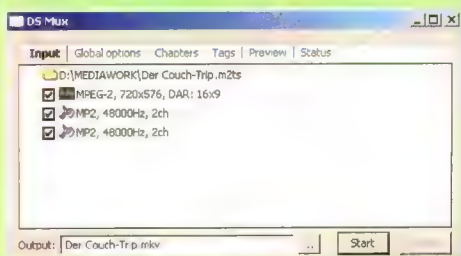
HEIMSERVER FÜR PS3 UND XBOX 360

Wer Filme nicht auf DVD-R brennen oder per Speicherkarte übertragen will, kann sie auch übers Netzwerk direkt von PC-Festplatte gucken. Dazu benötigt Ihr den Mediaserver "Twonky Media", in dem Ihr komplette Verzeichnisse der PC-Festplatte PS3 und Xbox 360 zugänglich macht – das Programm kostet 30 Euro.

Die Software "Twonky Media" bringt Eure Videos übers Heimnetzwerk auf PS3 und Xbox 360. Der Mediaserver erscheint im Hauptmenü der Konsole.

VIDEOS AUS PLAY-TV

Mit "StaxRip" lassen sich auch Videos aus Sonys "Play-TV" (M11/08) bearbeiten. Dazu müsst Ihr die M2TS-Aufzeichnungen lediglich ins MKV-Format umschreiben. Nutzt das PC-Werkzeug "DSMux.exe", das Ihr im Installationsordner des "Matroska-Splitters" findet. Öffnet die Aufzeichnung mit der rechten Maustaste und wählt unten den neuen Namen (z.B. "film.mkv").



Zur Weiterverarbeitung in "StaxRip". Das simple PC-Werkzeug "DSMux.exe" wandelt die Aufnahmen von Sonys "Play-TV" ins MKV-Format.

GLOSSAR

BEZUGS	ERKLÄRUNG
AAC	Abkürzung für das Audiodaten-Kompressionsverfahren "Advanced Audio Coding". PS3 und Xbox 360 unterstützen dabei zwei Kanäle (Stereo).
Codac	Kunstwort aus "Coder" und "Decoder": Programm, das Signale digital kodiert und dekodiert.
DVB	Abkürzung für "Digital Video Broadcasting", also digitaler Videorundfunk.
H264	Standard zur hocheffizienten Video-Kompression, wird auch als MPEG-4/AVC (Advanced Video Coding) bezeichnet.
HDTV	Abkürzung für High Definition Television, gilt u.a. für Sender mit einer Auflösung von mindestens 720p.
Interlace	Beim Zeilensprungverfahren werden nur die geraden Zeilen und anschließend die ungeraden Zeilen für ein Einzelbild gesendet. Durch die Trägheit des Auges entsteht aus diesen Halbbildern ein Gesamtbild.
MKV	Containerformat für Audio- und Videodaten: "Matroska" wurde nach den russischen Holzpuppen Matryoshka benannt. Die Alternative zu AVI und MP4 ist auf keine Dateigröße beschränkt und darf sogar Untertitelspuren enthalten.
SDTV	Abkürzung für Standard Definition Television – bei Sendern mit herkömmlicher TV-Auflösung (480i oder 576i).
TS	Abkürzung für "Transport Stream": Name für ein standardisiertes Kommunikationsprotokoll zur Übertragung von Audio, Video und Daten.

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
NET Framework 3.5	www.microsoft.de
DVB-Viewer Pro	www.dvbviewer.com
H264 TS-Cutter	www.h264scutter.de/show_artikel.php?id=5
iTunes	www.apple.com/de/itunes
K-Lite Codec Pack	http://k-lite-codec-pack.sourceforge.net/
Matroska Splitter	http://haali.cs.msu.ru/mkv/
MPEG Streamclip	www.squared5.com
MKV-VOB-Konverter (PS3)	www.mkv2vob.com
Quicktime Alternative 1.81	www.filehippo.com/download_quicktime_alternative/2615
StaxRip	www.planetdvb.net/staxrip/
TS-Muxer	www.videohelp.com/tools/tsMuxer
Twonky Media	www.twonkyvision.de
VLC Media Player	www.videolan.org

Prügelnde?

» Als langjähriger Stammleser war ich immer sehr zufrieden mit Euren Testberichten. Womit ich allerdings überhaupt nicht einverstanden bin, sind eure 65% bei "Mortal Kombat vs. DC Universe". Andere Magazine haben es im 70er- und 80er-Bereich getestet. Soweit ich weiß, habt ihr die mit Abstand schlechteste Wertung vergeben. Unter 70% hat dieses Spiel nicht verdient! Euer Testurteil, die Kürze des Testberichts (nur eine Seite) und die abwertenden Formulierungen des Testers Michael Herde ("offenbart 'MK' ... sein primitives Gesicht...") zeigen, dass eure Redaktion im Allgemeinen und Herr Herde im Speziellen offenbar eine persönliche Abneigung gegen die Serie hat. Ich denke, dass ein Spieletester objektiv und unvoreingenommen sein sollte; das ist die Voraussetzung für kompetente Berichterstattung. Sonst habt ihr auch immer kompetente Testurteile abgeliefert, aber in diesem Fall bin ich sehr enttäuscht von Euch. Das neue "MK" gehört sicherlich nicht zur Oberklasse der Beat'em-Ups, aber zu den hochwertigen Prügelspielen. Deshalb wäre ich erfreut, wenn Ihr Euer Fehlurteil eingesteht und dem Spiel eine faire Bewertung gebt!

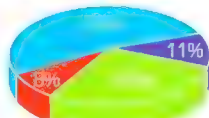
Simon Barton, via E-Mail

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.

Wie steht Ihr zu iPhone und iPod touch als Zockmaschine?

- A** Hab' ich mir bereits zugelegt und spiele damit.
- B** Ist mir zu teuer.
- C** Grundsätzlich interessant, ich warte aber noch auf 'Must Have'-Titel
- D** Ich bin mit DS und/oder PSP bedient, weitere Handhelds brauche ich nicht.



Michael ist kein "Mortal Kombat"-Feind, ganz im Gegenteil – und war genau deshalb von der Qualität enttäuscht. Bei uns testet auch niemand Spiele, mit denen er von vorneherein nichts anfangen kann, eben um Vorurteile zu vermeiden. Auch den Testumfang kannst Du uns nicht als Beweis für eine Abneigung ankreiden, schließlich haben wir der Kloperei in der letzten Ausgabe gleich zwei Seiten im "Nachspiel" spendiert. Wenn Dir "MK vs. DC" besser gefällt als uns, dann freut uns das für Dich, aber wir stehen zu unserem Urteil.

Spielführung gesucht

» Euer Magazin ist mir bis jetzt immer das liebste gewesen als Begleitung für meine Lieblingsfreizeitbeschäftigung Videospiele. Die Tests immer relativ objektiv, schlechte Games werden als schlechte benannt, nützliche Tipps (habe durch Euch erst meine PSP richtig kapiert), auch mal gute Spielertipps und man hat den Eindruck, dass bei Euch Leute sitzen, die ihre Arbeit auch ein bisschen als Auftrag sehen. Imponiert mir – weiter so. Allerdings habe ich auch ein wenig Sorgen wegen der ganzen Umbauten im Heft. Wozu festen Buchrücken, aufwändiges Papier, ein Extra-Cover für Abonnenten? Sorry, aber so etwas muss nicht sein – aber vielleicht sieht das die Masse anders.

Zwei Sachen liegen mir am Herzen. Ich bin jemand, der gerne Schnäppchen sucht. Ab und an findet man ja auch günstige Spiele, aber lohnen die sich überhaupt? Früher war in Ausgabe 11 ja immer der geniale Games Guide. Das Heft habe ich mir immer zweimal geholt und ich war echt sauer, als plötzlich ohne jede Erklärung der Guide Geschichte war. Wenn ich recht überlege, bin ich immer noch traurig. Aber ich hoffe ja noch auf die Ausgabe 2, wo jedes Jahr alles aufbereitet wurde – eine Übersicht, in welchem Heft der Test zu welchem Spiel war. Und was kam dann? Der Jahresrückblick ist ja nett, aber gerade für jemanden, der gerne Spiele sammelt, ist die Jahresübersicht unerlässlich. Bitte holt das noch nach, ich würde mich wirklich sehr darüber freuen.

Achim Westphal, via E-Mail

Auch uns hat der Games Guide gefallen, ganz zu den Akten gelegt ist er noch nicht. Zurzeit jedoch nicht realisierbar. Den Jahresinhalt haben wir zugunsten von mehr redaktionellen Inhalten weggelassen, werden ihn aber in den kommenden Wochen als PDF auf www.maniac.de zur Verfügung stellen.

Ein Herz für Zucker

» Seit Eurem Relaunch hat sich inhaltlich einiges getan und ich möchte nun etwas konstruktive Kritik am Heft üben. Im Allgemeinen zeichnet sich die M! immer noch durch ihre Ausrichtung auf erfahrene Videospiele aus, was aus meiner Sicht auch wünschenswert ist. Auf der anderen Seite haftet dem Heft aber auch ein gewisser, ich nenne es mal so, "Lifestyle-Magazin-Charakter" an. Das liegt vor allem an den Seiten, die mit nichts außer Grafiken gefüllt sind. Bitte strapaziert die Leser in Zukunft nicht mehr mit Seiten, die hauptsächlich den Zweck erfüllen, Bilder zur Schau zu stellen. Der Vorschau habe ich entnommen, dass Ihr eine Beat'em-Up-Historie plant. Dazu eine Bitte: Gestaltet das Ganze nicht zu oberflächlich. Teilt solchen Artikeln mehr Platz zu, welcher durch den Verzicht auf oben genannte Inhalte freierwerden könnte, und lasst den Artikel über mehrere Ausgaben laufen. Nur zwei bis drei Seiten aufzuwenden, wäre für viele Leser sicher enttäuschend.

Rainer Ibele, via E-Mail

Keine Angst, wir quetschen interessante Schwerpunkte nicht auf weniger Platz, als sie verdienen. Wie Du dieses Mal sehen kannst, werden den Beat'em-Ups in der aktuellen und nächsten Ausgabe jede Menge Seiten gegönnt. Was Deinen Lifestyle-Einwand angeht, verstehen wir durchaus, dass etwa grafiklastige Artikel nicht jedem Leser gleich gut gefallen. Dennoch ist es unser Ziel, alle möglichen Facetten unseres Hobbys abzudecken, und da gehört dieser "künstlerische" Aspekt einfach dazu. Wir sind uns bewusst, dass sich der Umfang solcher Optik-Strecken in Grenzen halten sollte, weshalb Du keine Angst haben musst – mehr Platz als bislang werden wir in Zukunft nicht dafür reservieren.

Gesucht und gefunden

» Zuerst einmal möchte ich zur neuen M! anmerken, dass ich den Wegfall der DVD gut finde. Auch dass ihr die dadurch gewonnene Zeit in ein umfassenderes und besser recherchiertes Heft steckt, ist richtig. Ich wundere mich deshalb besonders, warum bis zur Ausgabe 02/09 kein ausführlicher Bericht über die PSP-3000 zu finden ist. Gerade wegen der Display-Probleme hätte ich mir von Euch eine fundierte Zusammenfassung der verschiedenen Meinungen und Artikel zur PSP-3000 aus dem Internet gewünscht. Mich würde auch noch interessieren, warum bisher kein Import-Test zu "Tales of Vesperia" zu lesen war? Es handelt sich doch um einen bekannten und größeren Titel, der noch nicht in Europa erschienen ist. Hoffentlich habe ich nicht doch einen der beiden Berichte übersehen? Aber trotz meiner zwei Artikelwünsche bleibt die M! Games klar das beste Magazin seiner Art in Deutschland! Besonders der Artikel über VideoGamesNewYork hat mir gefallen. So etwas liest man eben nur bei Euch. Weiter so!

Harald Batz, via E-Mail

Wir haben die Berichte über die vermeintlichen PSP-3000-Probleme verlost, sie selbst aber im Praxis-Test – und der ist letztlich entscheidend – nicht bemerkt. Was "Tales of Vesperia" angeht: Wir können im Import-Bereich nur begrenzt viele Spiele berücksichtigen und müssen deshalb nach verschiedenen Kriterien auswählen. Dazu gehören u.a. die Originalität eines Titels, wie groß das Interesse daran ist und wer ihn hierzulande spielen kann. Ein Xbox-360-Titel mit Regionscode hat in letzterer Hinsicht eindeutige Nachteile und die Erfahrung zeigt, dass selbst bei uns erschienene "Tales"-Teile nur wenige Käufer anziehen.

Technik-Wahn?

» Ihr habt die DVD rausgeworfen mit der Begründung, dass jeder heutzutage einen PC mit Internetzugang zu Hause hat, auf dem man sich die Beiträge online ansehen kann. Dem kann ich gar nicht mal sehr widersprechen. Auch ich habe mittlerweile einen Internet-Zugang. Doch setzt Ihr es als Selbstverständlichkeit voraus, dass dieser leistungsstark genug ist, was bei vielen nicht der Fall ist. Mein PC ist schlichtweg zu alt, um dort flüssige Bilder problemlos sehen zu können. Das was ich vorher sehr gut auf Eurer DVD ansehen konnte, kann ich jetzt

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:

Cybermedia Verlag GmbH

MAILAC

Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL

leserpost@maniac.de

online nur noch extrem stockend mit gigantisch hoher Augenkrebs-Gefahr erahnen – von Sehvergnügen nicht mal ein Hauch einer Spur. [...] Den Eindruck, dass Ihr es als Selbstverständlichkeit ansieht, dass alle Gamer in der Lage sind, ein High-End-Equipment ihr Eigen zu nennen, habe ich schon vorher gehabt!

Vor geraumer Zeit wandte ich mich mit einem weiteren technischen Problem an Euch: Da ich nur einen alten 50-Hz-Röhrenfernseher hatte und viele Xbox-360-Spiele nur für 60 Hz ausgelegt sind, fragte ich Euch um Rat, ob z.B. ausländische Spiele bzw. Versionen ebenfalls diese Voraussetzung stellen. Bis zum heutigen Tage blieb meine Nachfrage/Bitte um Hilfe unbeantwortet! Ganz nach dem Motto: Darauf brauchen wir gar nicht antworten, denn heutzutage ist es selbstverständlich, dass jeder einen LCD-, Plasma- oder zumindest einen 100-Hz-Röhrenfernseher zu Hause hat. Wiederum mein wirklich gut gemeinter Ratschlag: Wacht auf!

Dirk Stiebing, via E-Mail

Als Selbstverständlichkeit sehen wir gar nichts an: Natürlich wird es weiterhin Leser geben, die in der Tat weder DSL noch einen halbwegs modernen PC besitzen – doch genauso hat sicher nicht jeder einen DVD-Player im Haus. Uns ist ebenso bewusst, dass High-End-Geräte noch

nicht zur Grundausstattung jedes Haushalts gehören, das ändert sich allerdings rasant. Wirtschaftskrise hin oder her. Jede alte und neue Fernseher- und Anschlusskonstellation zu berücksichtigen, ist uns einfach nicht möglich. Deshalb haben wir uns für eine zukunftsweisende statt rückblickende Vorgehensweise entschieden und nehmen bei unserer Berichterstattung die von den Konsolen vorgegebene Standard-Technik als Maßstab – und die ist bei PS3 und Xbox 360 nun einmal HD-Grafik und Surround-Sound. Wenn das Dir oder anderen Lesern nicht zusagt, tut uns das zwar leid, aber Hartefälle sind unvermeidbar.

Was das 50-Hz-Problem angeht: Dazu können wir häufig keine verlässlichen Angaben machen, weil das bei Vorab-Testmustern nicht zwingend identisch sein muss mit den fertigen Verkaufsfassungen.

Viel Hertzlichkeit?

»Erst war ich enttäuscht von Eurem neuen Design und dass der Name MANIAC beerdigt worden ist, aber so langsam gefällt mir Euer Heft immer besser. Ich finde es viel übersichtlicher und ansprechender als vorher und werde es weiterhin lesen. Aber in der Ausgabe 12/08 ist mir etwas ins Auge gestochen, das mir nicht so passt: Warum bringt ihr Sonys neuen LCD mit tol-

len 200 Hz in Eure Technik-Rubrik und seid so hellauf begeistert von dieser Kiste, dass Ihr kaum mehr wiederzuerkennen seid? Ich war kurz danach im nächsten Technikladen und wollte es ganz genau wissen, was es mit diesem 'Motionflow' auf sich hat, das anderen LCDs überlegen sein soll. Ich wurde fündig, links neben dem 200-Hz-Gerät stand ein Samsung 100-Hz-LCD LE 46A659A und rechts ein Sony KDL 40 W 4500 100 Hz.

Also entweder brauche ich eine Brille oder ich bin langsam so alt für so etwas. Beim Blu-ray-Vergleich würde ich fast behaupten, dass der Samsung das beste Bild zeigt und auch bei der Xbox 360 fand ich, dass der Samsung Sieger ist. Auch der Verkäufer empfand das genauso. Merkwürdig finde ich auch, dass ich bei den beiden Sony-Kisten keinen Unterschied zwischen 100 und 200 Hz feststellte. Aber das soll jetzt kein Vorurteil gegen Euch sein, ich werde weiterhin die M! Games lesen, weil es kein anderes Magazin gibt, das sich mit Euch messen kann.

Thomas Zannas, via E-Mail

Seheindrücke können zweifelsohne unterschiedlich ausfallen, aber wir haben unseren Vergleich unter den professionellen Laborbedingungen unseres Schwestermagazins *audiovision* gesammelt. Eine wichtige Rolle spielen bei diesen High-End-

Geräten natürlich die perfekten Bildeinstellungen – in Fachmärkten sind TVs häufig lediglich auf unpassende Standardwerte gesetzt. Außerdem spielt die Umgebungsbeleuchtung eine entscheidende Rolle: Im dunklen Wohnzimmer wirkt ein korrekt eingestelltes TV-Bild wesentlich besser als bei Media Markt & Co. Davon abgesehen: Gerade bei etwas ruckeliger Grafik ist der Unterschied zwischen Motionflow- und Nicht-Motionflow-Darstellung unübersehbar.

Zeigt her Eure Zimmer

»Bringt gerne mehr Berichte, die sich mit dem Thema "Rund um Spiele" befassen, da fühlt man sich direkt als Fan verstanden und angesprochen. Was haltet Ihr von einer ganzen Seite voller "Daddelecken/Zockerbuden"-Fotos? Den Anfang habt Ihr schon mit den zwei Zusatzfotos in letzter Ausgabe gemacht – so etwas anzuschauen, macht immer Spaß (nicht zuletzt, weil sich sicher viele – mich eingeschlossen – daran beteiligen würden).

Sebastian Sonntag, via E-Mail

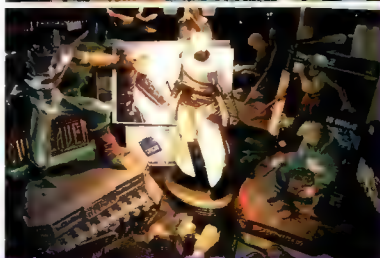
Wie Du unten siehst, widmen wir den Zockerbuden schon mehr Platz. Solange genug interessante Kandidaten eintrudeln, werden wir dies beibehalten – und wer weiß, wie leicht kommt wirklich mal die gewünschte ganze Seite zusammen.

Zockerbude des Monats

800 Spiele, 30 Konsolen und ein seltenes DDR-Spielgerät: Frank Kirchhof weiß, wie man sich in der Zockerbude des Monats verewigt!

Das BSS 01 (kurz für Bildschirmspiel 01) ist die einzige Konsole, die jemals in der DDR gebaut wurde. Nun schlummert der legendäre Kasten in Frank Kirchhofs Regal, zusammen mit zahlreichen Konsolen, Spielen und Merchandise. Doch zum Zocker wurde Frank erst mit dem NES und "Super Mario Bros." – seitdem verbringt der 35-jährige mehrere Stunden täglich mit seinem Hobby. Franks zweites Hobby resultiert aus dem ersten: Angespornt durch Grafik-Adventures wie "Myst" oder "Riven" beschäftigt er sich mit dem Erstellen von 3D-Grafiken und hat für einige seiner

Bilder bereits Preise gewonnen. Darunter auch eine Auszeichnung von uns, als wir Leser vor einigen Jahren dazu aufgefordert hatten, die Nintendo-Konsole der Zukunft zu designen. Zu sehen gibt es Franks Werke unter www.frank-interactive.com



Der Mann kennt sich aus. Im Regal schlummern nicht nur das rare "Silent Hill 2"-Figuren (links), sondern auch der eigenwillige NeoCon-Controller für PSone (oben).

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen! Wenn schnappt Euch eine Digicam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mikemania@de



Interview mit Ryo Hazuki

Wir schreiben das Jahr 2008. Ich befinde mich im Canton Café, einer in beruhigenden Brauntönen gehaltenen Tee-stube mitten in Hong Kongs Stadtteil Wan Chai und nippe an einem Tässchen Tee, als nach einer vierstündigen Verspätung der Mann erscheint, den ich zum Gespräch gebeten habe – der mittlerweile 24-jährige Ryo Hazuki.

Er erkennt mich sogleich und reicht mir freundlich die Hand, wobei er sich ein vages Lächeln abringt, bevor er mir gegenüber Platz nimmt. Möglichst unauffällig mustere ich mein Gegenüber; die Zeit ist nicht spurlos am einst gefeierten Action-Adventure-Heroen vorbeigegangen: Das Haar trägt er heute etwas länger, das Pflaster ist aus seinem Gesicht verschwunden, stattdessen säumt ein lässiger Drei-Tage-Bart die Mundpartie. Wie man es von ihm kennt, trägt er Jeans und noch immer die legendäre, aber reichlich abgewetzte Lederjacke. In einer Hand hält er eine Einkaufstüte aus Kunststoff, die er mit einer geschmeidigen Bewegung neben sich auf dem Boden abstellt.

„Ganz schön kalt hier, was?“ fragt er mit leichtem Schmunzeln, als er mit einem Wink Richtung Bedienung eine Tasse Tee bestellt. In der Tat: Mit einer Außentemperatur von minus drei Grad macht sich allmählich der chinesische Winter bemerkbar, weshalb Ryo davon absieht, seine Jacke abzulegen. Freudlich bedanke ich mich dafür, dass er sich die Zeit für ein Gespräch mit mir genommen hat. „Kein Thema“, winkt der junge Mann ab, der etwas müde wirkt und fügt einen Moment später hinzu: „Bitte entschuldigen Sie die Verspätung, ich musste für Shenhua noch ein paar Dinge einkaufen.“

Ich lege mein Tonbandgerät auf den Tisch und lachle ihm aufmunternd zu, während die Bedienung mit dem Tee erscheint und dem jungen Mann verstohlen zuzuwinkt. Keine Frage – sein Schlag bei Frauen ist ungebrochen. Ich drücke die Aufnahme-Taste und das Gespräch beginnt.

Seit „Shenmue 2“ sind Jahre vergangen und doch kommt es mir vor, als sei es erst gestern gewesen, als Sie sich nach dem Attentat auf Ihren Vater auf die Suche nach dem ChiYouMen-Anführer Lan Di gemacht haben. Wie ist es Ihnen in der Zwischenzeit ergangen?

Ryo: Um ehrlich zu sein – es hätte besser laufen können. Die Absatzzahlen der beiden „Shenmue“-Episoden waren zufriedenstellend, angesichts der horrenden Entwicklungskosten und der mangelhaften Dreamcast-Abverkäufe in den Augen des Publishers aber wohl nicht ausreichend für eine weitere Fortsetzung. Eine ganze Weile lang standen Shenhua und ich in dieser Höhle in Guilin herum – ratlos, was als nächstes zu tun sei. Das Engagement von Microsoft und die nachträgliche englische Synchronisation ließen bei uns kurzfristig die Hoffnung auf einen dritten Teil aufleben, aber als die Xbox-Portierung gnadlos flopte, war es für mich an der Zeit, der Provinz den Rücken zu kehren. Glücklicherweise konnte ich Shenhua davon überzeugen, mitzukommen und bei mir zu bleiben. Sie war mir in dieser schweren Zeit eine echte Stütze. Inzwischen haben wir

geheiratet und leben in einer Wohnung in den YantIn-Apartments im South Carmain Quarter.

Haben Sie seitdem etwas von Sega, AM2 oder Yu Suzuki gehört?

Es besteht allenfalls noch sporadischer Kontakt. An meinen Geburtstagen rufen sie an, erkundigen sich nach meinem Wohlergehen und weinen ein bisschen der alten Zeit nach. Aber was mich interessiert, wäre eine Fortsetzung der „Shenmue“-Serie und diesbezüglich konnten sie mir in den letzten Jahren leider nicht viel Hoffnung machen. Ich bekomme noch immer eine Menge Fanpost von ihnen „Shenmue“-Anhängern, über die ich mich aufrichtig freue. Andererseits tut es auch weh, wenn die alten Wunden immer wieder auf Neue aufreissen werden. Mein Vater lag mir sehr am Herzen und man hat mir nicht die Gelegenheit gegeben, mit mir selbst ins Reine zu kommen.

Wie sieht Ihr heutige aus? Unbestätigten Quellen zufolge verdingt Sie sich gegen Bezahlung als Straßenkämpfer und sollen mit einer leidlich erfolgreichen Martial-Arts-Show bei diversen Möbelhaus-Eröffnungen aufgetreten sein...

Das sind Gott sei Dank nur böse Gerüchte. Ich habe kurz nach meiner Rückkehr aus Guilin eine bezahlte Anstellung in Guangs Martial-Arts-Schule angenommen, wo ich einige Anfängerklassen im Hazuki-Style-Kung-Fu unterrichte. Außerdem habe ich ehrenamtlich am Wiederaufbau der Freestay-Lodge am Hafen mitgewirkt, um auch anderen Neuankommenden die Möglichkeit zu bieten, gerade im Winter nicht auf der Straße übernachten zu müssen. Das mag für Sie und Ihre Leser vielleicht nicht so spektakulär klingen, aber ich bin eigentlich ganz zufrieden und weine den alten Tagen nicht nach.

Ist es nicht trotzdem ernüchternd zu sehen, dass andere Protagonisten in durchschnittlichen Spielen heute die Anerkennung einfahren, die Sie verdient hätten? Man sah Sie schon in einer Reihe mit Mario, Sonic, Snake oder Link...

Ich bereue nichts. Für viele stehe ich heute in einer Reihe mit diesen Leuten, für einige sogar darüber. Sehen Sie – die Welt hat sich verändert. Videospiele sind zu einem Massenmedium geworden, das mehr Geld umsetzt als die Film- oder Musikindustrie. Die Garantien des Erfolgs sind dabei allerdings die gleichen geblieben wie eh und je: Sex und Gewalt. Daueraction, Waffen und sinnloses Töten – das ist nicht meine Welt, das war sie nie und das wird sie auch niemals sein. Ich bin stolz, behaupten zu können, in einem der wohl außergewöhnlichsten und liebevollsten Projekte der ganzen Industrie mitgewirkt zu haben. Sicher habe ich manches Mal geflucht, als ich sah, wie sich nacheinander alle von mir abgewendet haben. Aber letztlich kann ich diese Leute auch verstehen; denen geht es allein ums Geld und davon habe ich einfach zu wenig eingespült. That's life – und wer weiß schon, was morgen ist?

Zwischenzeitlich gab es Gerüchte und sogar eine Demo-Version eines „Shenmue“-Online-Titels (auf diese Bemerkung hin verdreht Ryo Hazuki die Augen),

letztendlich ist dieses Projekt aber eingestampft worden. Können Sie vielleicht Licht ins Dunkel bringen?

Um ehrlich zu sein, bin ich ganz froh, dass aus dieser Idee nichts geworden ist. Seien Sie ehrlich – und Sie scheinen kein Dummkopf zu sein: Der Vorspann war noch ganz okay, die In-Game-Szenen dagegen völlig vermurkst. Und bei meiner persönlichen Konfliktbewältigung hätte mir dieses MMORPG auch nicht weitergeholfen. Kurzfristig war auch mal ein Gastauftritt in „Virtua Fighter 5“ im Gespräch oder ein „Shenmue“-Remake für Wii. Das waren Ideen, die mich durchaus gereizt hätten, doch wurden sie bereits frühzeitig auf Eis gelegt.

Wie beurteilen Sie aktuell die Chancen auf eine Fortsetzung der „Shenmue“-Saga?

Ich weiß es wirklich nicht. Nights durfte ein Comeback geben und es war harmlos. Sonic ist auch nicht mehr der, der er einmal war – inzwischen muss er Tennis spielen und sich in diesem unsäglichem „Smash-Bros.“-Quatsch die Birne weichprügeln lassen. Vor diesem Hintergrund bin ich nicht so scharf darauf, auf Teufel komm raus zurückzukehren. Wie eingangs erwähnt: Ich kann voller Stolz behaupten, an etwas Einmaligem mitgewirkt zu haben. Das kann mir niemand nehmen. Extra für Sie habe ich heute noch einmal diese alte, abgewetzte Lederjacke angezogen und... sagen Sie, weinen Sie etwa? Warten Sie, ich habe hier ein Taschentuch...

Nein, nein – danke. Es geht schon, alles in Ordnung. Mir muss etwas in Auge geflogen sein, es geht wirklich wieder...

Wo war ich stehen geblieben? Ach ja: Nostalgie ist schön und gut, aber man muss im Leben nach vorne blicken. Es gibt so viele Beispiele für großartige, kreative Schöpfungen, die nie vollendet wurden. Warum soll es mir da besser ergehen? Manchmal muss man einfach loslassen können.

Ich glaube, ich hätte jetzt doch gern eines Ihrer Taschentücher...

Nehmen Sie besser die ganze Packung. Und nehmen Sie die Sache nicht so schwer. Wenn ich darüber wegkommen bin, werden Sie es auch schaffen – glauben Sie mir.

Ryo Hazuki leert seine Tasse mit einem kräftigen Schluck, dann reicht er mir freundlich die Hand, bevor er sich schließlich erhebt. Die Bedienung wirft einen dezent irritierten Blick auf die Szene an unserem Tisch. Ryo zuckt lachend mit den Achseln. Durch meine verheulten Augen blicke ich ihm nach – noch lange nachdem er sich freundlich von mir verabschiedet hat und allmählich in der Menge verschwunden ist. Ich möchte ihm noch so viel sagen, will ihm für alles danken, was ich mit ihm erleben durfte – doch vielleicht hat er Recht. Nostalgie ist schön und gut, aber man muss nach vorne blicken. Unsicher, ob ich ihn jemals wiedersehen werde, zahle ich den Tee und schalte das Tonbandgerät ab.

Leserbrief von Stephan Scharrenbroich

Hasenstall

Die Rabbids sind nicht nur im TV und auf Konsole zuhause, sie machen nun auch Eure Bude unsicher. Zusammen mit Ubisoft verlosen wir:

1x "Rayman Raving Rabbids TV Party" Kunstdruck

3x "Rayman Raving Rabbids TV Party"-Paket, bestehend aus:

- Wii Bag im Rabbids-Design
- Rabbid-Schrei-Kissen
- Rabbids-Figurenset
- T-Shirt "Rabbid & Bunny"
- T-Shirt "Rabbid of Persia"

Hasenfreunde und Kunstliebhaber beantworten folgende Frage:

Wie kamen die Rabbids ins Fernsehen?

- A: Durch eine Röhre**
B: Durch einen Blitz
C: Durch eine Casting-Show

Stichwort: Rabbids

Dreifacher Mobilspaß

Für die begeisterten Park Planner, Fahrer und Lokführer der Indigo aus genau der richtigen Baugleichung: In Kooperation mit der Indigo-Veranstaltung:

10x "Emergency DS"

10x "Family Park Tycoon"

10x "Puzzle City"

Especially für Indigo-Veranstaltung:

Was gewinnt das Kind? **A: International Connected Entry**
ICE im Adressbuch eines **B: In Case (of) Emergency**
Mobiltelefons? **C: Inter City Express**

Stichwort: Indigo

Umgeschnallt

Ihr seid mit Eurer PlayStation 3 viel unterwegs, habt aber keine passende oder stilgerechte Tasche zur Hand? Dem kann abgeholfen werden – zusammen mit Indigo Pearl verlosen wir:

5x PS3-Tasche von BigBen zum Umhängen

Angehende PS3-Träger beantworten folgende Frage:

Wie viele Kilogramm wiegt **A: 4 kg**
eine PlayStation 3? **B: 5 kg**
C: 7 kg

Stichwort: Tragetasche



Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 6. März 2009.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Little Auto, Big Max



14. Januar

Es ist schon ein lustiger Anblick, wenn unser freier Autor Max mit seinen geschätzten 3,70 Meter Körpergröße durch die Beifahrertür auf den Fahrersitz seines Kleinwagens klettern muss. Und das alles, weil der böartige Suzuki Swift un plötzlich beschlossen hat, die Fahrertür nicht mehr aufzumachen. Zu blöd, dass genau (ungelogen!) einen Tag vorher die zweijährige Garantiefrist des Faltzers abließ

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

In der Saturn-Klopperei "Fighters Megamix" könnt ihr nach sattem 84 Spielstunden als AM2-Palme spielen. Wählt dazu Kumachan mit dem Z-Knopf und schon steigt das Studio-Logo in den Ring.



Ein Paket zum Fürchten

22. Dezember

Das Testmuster des Horror-Shooters FEAR 2* erreichte uns in einer Holzbox, die neben unheimlichen Kinderzeichnungen, einem Poster und Screen-shot-Polaroids auch eine verkohlte Puppe enthielt – coole Idee!

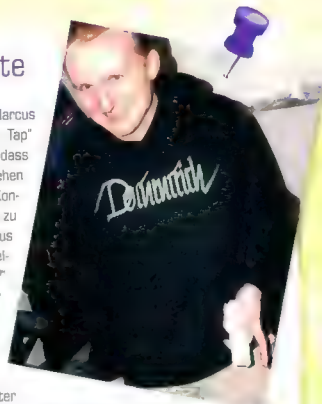


FEAR 2
PROJECT ORIGIN

Die Geister-Remote

19. Januar

Als Philip seinen Volontärkollegen Marcus bat, beim Mehrspieler-Test von "Let's Tap" behilflich zu sein, ahnte er noch nicht, dass er bald am Rande der Verzweiflung stehen sollte. Der Grund: Die japanische Wii-Konsole fing plötzlich an, sich merkwürdig zu verhalten. Immer wieder ging sie aus oder wechselte in das Wii-Menü. "Vielleicht sind wir zu nah am Gerät dran?" und "Warum ist da immer ein Spieler mehr angemeldet?" rätselten die beiden und entfernten vorsichtshalber den Akku einer weiteren Remote auf Philips Schreibtisch. Doch erbarungslos malträtierte das Gerät weiter das Nervenkostüm der Volontäre. Erst nach einer Viertelstunde löste Michael das Geheimnis der spukenden Fernbedienung auf und zog grinsend die verantwortliche Remote aus seiner Hosentasche



Verspätete Grüße

5. Januar

Wenn der Postmann bei der MI-Redaktion klingelt, sind entweder Bestechungsgeschenke oder Testmuster im Anmarsch. Nach den Feiertagen erreichte uns der ein oder andere verspätete Weihnachtsgruß. Neben einer verspielten "Professor Layton"-Karte aus Japan freuten wir uns besonders über diese drolligen "Brütal Legends"-Grüße von Tim Schefer



Herr Schmitt von Cypress?

19. Januar

Seit viereinhalb Jahren ist Matthias Schmid beim Cybermedia Verlag; lange schrieb er für die MANIAC, seit vier Monaten für die MI. Dass es Atari bislang versäumt hat, den Hefennamen im Postverteiler auf MI Games umzustellen, ist durchaus möglich, auch den Redakteursnamen kann man mal falsch schreiben. Aber dass Matthias neuerdings für den dahingeschiedenen Konkurrenzverlag Cypress schuftet – das war uns dann doch neu



DIE GANZE WELT DER HANDHELDS

MOBILE GAMER

SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIEL

MOBILE GAMER

AUSGABE 14 CyberMagazin € 3,50

Strecke 10.700 / Euroreich € 4,90 / Italien € 4,90
Korea, Spanien, Portugal € 4,90 / € 4,95

**Spiele für
die Familie**



14 Titel im Test: PowerQuiz
Nichtraucher Coach • 4x Sophie
High School Musical 3 • Buzzi!



LocoRoco 2
Größer, bunter, besser? Zweiter
Auftritt von Sonys Knuddelwesen

**Pokemon
RANGER**

Komm mit Elter! Keine Zeit
für die Schule? Keine Zeit!

**STAR OCEAN
First Departure**

Das ist die
erste Reise der
Helden der Star Ocean

SPECTROBES

Die erste
PSP-Action-Adventure

Sensation

DSi



**DS-Nachfolger
im Test**

Größer als Japan: größere Displays,
zwei Kameras, Music-Player und mehr



**Castlevania
Order of Ecclesia**

Test & Tipps:

Fantastische Mischung
aus Action & Abenteuer -
Dracula bittet zu Tisch!





ROBOTRON:

2084



Der Einfluss des Rundum-Shooters wirkt bis heute nach. Im Gespräch mit seinem Schöpfer Eugene Jarvis gehen wir dem Vermächtnis auf die Spur.



System:	Arcade
Hersteller:	Williams Electronics
Jahr:	1982

Moderne Controller haben üblicherweise zwei analoge Sticks zum Bewegen und Schießen, was gleichzeitiges Ballern in eine Richtung und Flüchten in eine andere erlaubt. Dieses Konzept wurde eingeführt mit "Robotron: 2084" von Eugene "Defender" Jarvis – ein bahnbrechender Shooter, der mit nur einem Bildschirm auskam. Das Spiel stellt Euch als letzte Hoffnung der Menschheit vor die knackige Aufgabe, Klone der einzigen verbliebenen Familie vor Horden tödlicher Roboter zu schützen.

Berserker

"Robotron: 2084" fand in "Berzerkt" einen einflussreichen Vorläufer: Überraschenderweise waren es gerade dessen eingeschränkte Bewegungsmöglichkeiten, die Eugene Jarvis zu der revolutionären Kontrollmethode seines eigenen Spiels inspirierten. "Berzerkt" war großartig, aber ich fand es frustrierend, dass man auf Feinde zulaufen musste, um auf sie zu schießen. Wenn sie nahe an mir dran waren, wurde es schwierig, sie zu töten, ohne selbst dabei zu sterben", erklärt Jarvis. "Aber als ich eines Tages spielte, entdeckte ich eine interessante Sache: Ich hielt den Feuerknopf gedrückt und die Spielfigur blieb stehen. So konnte ich mit dem Joystick die Richtung der Schüsse bestimmen." In diesem Augenblick ging ihm ein Licht auf: "Ich dachte mir, wieso nicht einfach zwei Joysticks nehmen – einen zum Bewegen und einen zum Feuern?"

Diese Offenbarung kam zur rechten Zeit. Jarvis hatte soeben mit der Arbeit an "Robotron: 2084" begonnen. Dabei stützte er

sich auf eine Erfahrung, die er beim Spielen von "Robots" (ein rundenbasiertes UNIX-Spiel) und "Berzerkt" machte. "In diesen Spielen war es besonders spaßig, Roboter miteinander kollidieren zu lassen und damit beide zu zerstören. Ich fing mit der Entwicklung eines Spiels an, bei dem es sich nur darum drehte", erinnert sich Jarvis. "Aber das war zu passiv – nach jahrelangem 'Defender'-spielen will man Gegner abknallen, deshalb wurde die Baller-Mechanik eingeführt."

Räumliche Begrenzung

Jarvis weiß, dass es bereits 1982 als 'retro' galt, den Spielablauf auf einen einzelnen Bildschirm zu beschränken. Obwohl scrollende Universen spannender zu sein schienen, lag der Charme von "Robotron: 2084" an der klaustrophobischen Stimmung, die dadurch entstand, dass der Spieler permanent von zahlreichen feindlichen Objekten umzingelt war. "Dieser Aspekt des Spiels entstand, als ich die von oben herabwandernden Aliens in 'Space Invaders' betrachtete. Ich fragte mich: Was würde wohl geschehen, wenn man als Spieler mittendrin wäre und die Feinde aus allen Richtungen kämen", verrät Jarvis. "Das Resultat war eindrucksvoll – man war nirgendwo sicher und konnte sich in keiner Ecke verstecken, denn die Feinde rückten aus allen Richtungen an!"

Aber "Je stärker man einen Gegner macht, desto stärker muss der Spieler sein – man braucht ein Gleichgewicht der Kräfte", analysiert Jarvis. "Robotron: 2084"-Zocker benötigten eine mächtige Waffe – deshalb entstanden

die Doppelstick-Steuerung und Schnellfeuer-geschosse, um Scharen von Feinden auszulöschen. "Das Lustige daran: Wenn du umzingelt bist und einen Pfad durch die ganzen Roboter freischießt, bist du wieder bei den altmodischen Kontrollen von 'Berzerkt' angekommen und ballerst in die Richtung, in die du läufst", scherzt Jarvis.

Das "Robotron"-Vermächtnis

Von all seinen Entwicklungen war "Robotron: 2084" die einflussreichste – dank der wegweisenden Steuerungsmethode, die zahllose moderne Titel nutzen. "Das ist eine wunder-volle Sache, aber was ich getan habe, war naheliegend – wäre ich nicht darauf gekommen, hätte es jemand anderes erfunden", wiegelt Jarvis bescheiden ab. "Es ist einfach eine offensichtliche Lenkmethode."

In Bezug auf die anhaltende Popularität der "Robotron"-Mechanik – das Spektrum der aktuell erhältlichen Nachahmer reicht von "Blast Factor" über "Geometry Wars" bis zum psychedelischen "Riff: Everyday Shooter" – reagiert Jarvis ähnlich gelassen. "Ich finde es großartig, dass heutige Designer das 'Robotron'-Format aufgreifen und mit ihm an neuen Konzepten arbeiten. Es ist ein spaßiges und praktisches System und vielleicht hat sich die Spiele-Industrie endlich davon gelöst, alles in 3D machen zu wollen. Wir sind endlich wieder dabei, Spiele so gut zu machen wie möglich und Grafik zur Unterstützung einer guten Spielidee einzusetzen. Technikversessenheit sollte nicht den Spielablauf bestimmen." gr/mh



STECKBRIEF

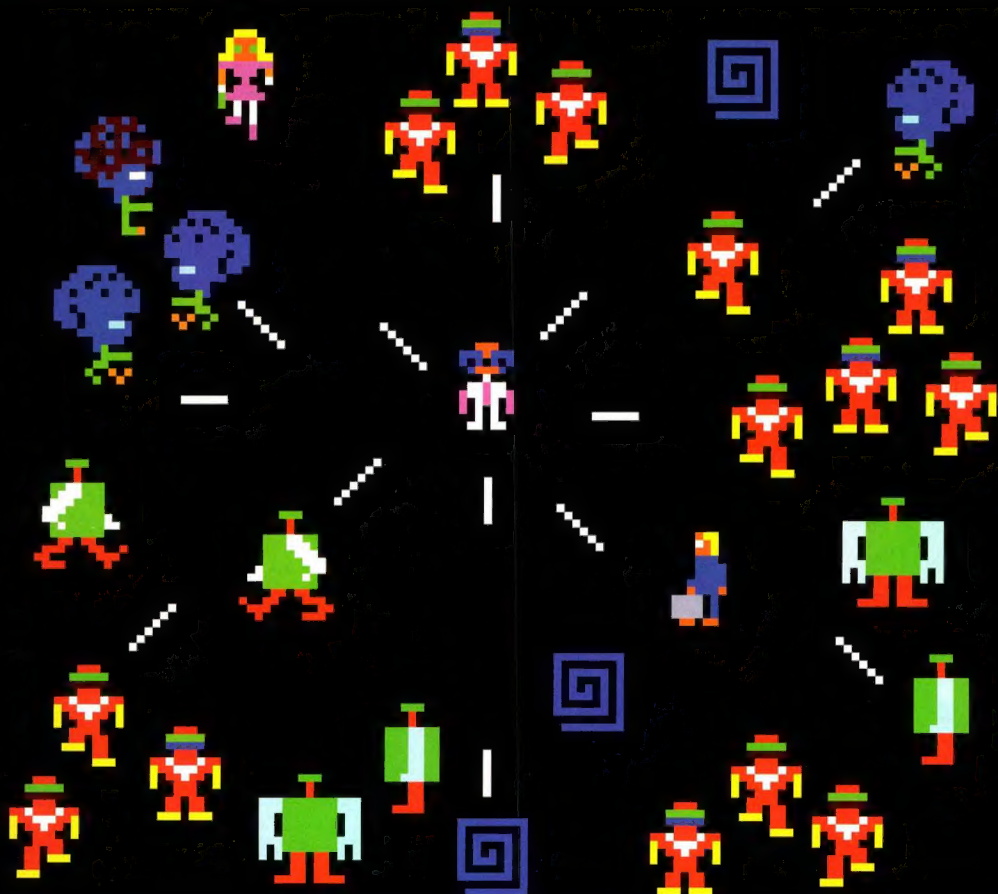
Name: Eugene Jarvis
 Alter: 53
 Damals: Designer von "Robotron"
 Heute: Präsident von Raw Thrills
 (www.rawthrills.com)

JARVIS ÜBER 3D

"Robotron: 2084" erhielt einen Pseudo-Nachfolger namens "Blaster", doch der erinnerte letztendlich eher an "Defender". "Es war ein Versuch, das Konzept von 'Defender' aufzugreifen und in eine 3D-Umgebung zu übertragen, inklusive dem Rausch eines Fluges durch das Weltall, bei dem Dinge an dir vorbeizischen", sagt Jarvis.

Von seinem Trio früher Spielhallen-Titel hält Jarvis "Blaster" für den schwächsten, vor allem wegen der 3D-Problematik. "3D ist aufregend, stimulierend und emotional mitreißend, aber der Spieler hat nur unvollständige Informationen über seine Umgebung und verfügt über eingeschränkte Bewegungsmöglichkeiten. Bei 2D-Spielen kannst du alles um dich herum erfassen, aber in 3D siehst du die Dinge hinter dir nicht. Deshalb ist es möglich, von Feinden getötet zu werden, die man gar nicht wahrgenommen hat. Spieler finden so etwas unfair."

Durch "Blaster" lernte Jarvis, die Einschränkungen von 3D-Spielen zu erkennen und weshalb es so schwer ist, klassische 2D-Titel dreidimensional zu machen: "Die Leute wollten immer 'Tetris', 'Robotron' oder 'Pac-Man' räumlich gestalten, aber diese Art von Spiel hat nie funktioniert."



Dem Schmid
sein Rätsel



Welcher Spielertitel ist gesucht?

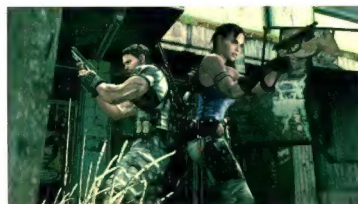
Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf – diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 24. Februar eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt es im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



Lösung Ausgabe 02/09
Mario Barth

VORSCHAU



» Resident Evil 5 – der Test

» Halo Wars

» Ninja Blade

» Exklusiv: eine höllisch interessante Enthüllung

Außerdem » Fallout 3: Anchorage, Sacred 2, Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, Street Fighter IV: Profi-Tipps, Retro: The Making of Miner 2049er

Die nächste M! Games-Ausgabe
04/09 erscheint am
27. Februar 2009



IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), vISp
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), Marcus Gruner (ma), Philip Ull (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Jan Königfeld (jk), Craig Grannell (gr), Thomas Nickel (tn), Ralph Karels (rk), Rafael Dyll, Boris Kretzinger, Alexander Triesch

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE

Hotline: 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 44

NACHBESTELLUNG
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Killzone 2 © Sony
Produktion: Andreas Knaut
Anzeigenleitung: Andreas Knaut, vISp
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2009

Vertrieb Handel: MVZ GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck-Media GmbH&Co. KG, Kassel

Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:

Alle in M! veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungssystemen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:

Für den Fall, dass in M! unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2009 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knaut

Umweltschutz: M! wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

ACME	99
Capcom	4. US
Gamestore	57
Gameware	55
GIGA	71
Koch Media	3. US
Olymptronica	61
Sega	2. US

Die Auftraggeber der in M! geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.



DAS ABENTEUER DEINES LEBENS!

www.dragonquest-game.de



NINTENDO DS. SQUARE ENIX.



FIGHT!



STREET FIGHTER IV
BRING IT ON!

20.02.2009



12+



PLAYSTATION 3



XBOX 360



XBOX LIVE

www.streetfighter.com

CAPCOM